KÉPREGÉNYFILM-CUNAMI: JÖNNEK A SZUPERHŐSÖK!

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

STEAMES TELJES JÁTÉK:
THE BOOK OF UNWRITTEN TALES
A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PC GURU 2015. 01.
1995 Ft – 6,99 EUR
9 771217 638003 15001

A KÍNÁLAT LEGJAVA
JÁTÉKOK AZ IDEI ÉVRE
Ezúttal is összeszedtük azokat a játékokat, melyeket nem érdemes kihagyni idén!

SZIGETI VESZEDELEM
JUST CAUSE 3
Öt év várakozás után végre visszatér minden idők egyik legőrültebb játéksorozata.

ÁLMAIMBAN AMERIKA
THE CREW
Padlógázzal versenyeztük végig az Egyesült Államok virtuális mását.

ŰRGAMMÁK
ELITE DANGEROUS
Elmerültünk a távoli jövő univerzumában, kereskedőként és kalózként is boldogulva.

HAJNAL, SZÍVEM GYORSABBAN VER
DYING LIGHT
GOOD NIGHT GOOD LUCK

Már a teljes változat megérkezte előtt belevetettük magunkat a Dead Island ihlette akció-szerepjáték könyörtelen világába. Zombik és parkour!

THE WITCHER ADVENTURE GAME
Geralt és csapata újból harcol

GAME OF THRONES
Szállj be te is a csatába a trónért a hivatalos Trónok Harca játékban!

ICEWIND DALE: ENHANCED EDITION
Visszatért a legendás szerepjáték!

THE ORDER: 1886
Viktoriánus Anglia szörnyekkel és steampunk-elemekkel

BLOODBORNE
Könyörtelen akció-szerepjáték a műfaj koronázatlan királyaitól

TÉLI PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

PC GURU PÓLÓ

EGYHAVI ELŐFIZETÉSSEL	
(1 lapszám)	4.500 Ft
Hosszabbítással:	4.000 Ft

A póló önmagában is megvásárolható, ára: 2500 Ft

PC GURU 2015-ÖS NAPTÁR

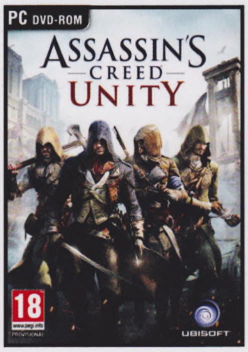
NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(3 lapszám)	6.490 Ft
Hosszabbítással:	5.990 Ft
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	11.990 Ft
Hosszabbítással:	10.990 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	19.990 Ft
Hosszabbítással:	18.990 Ft

A naptár önmagában is megvásárolható, ára: 3500 Ft

FAR CRY 4

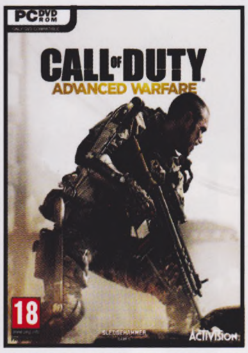
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	17.490 Ft
Hosszabbítással:	16.490 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	24.990 Ft
Hosszabbítással:	23.990 Ft

ASSASSIN'S CREED: UNITY



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	17.490 Ft
Hosszabbítással:	16.490 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	24.990 Ft
Hosszabbítással:	23.990 Ft

CALL OF DUTY: AW



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.490 Ft
Hosszabbítással:	17.490 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.990 Ft
Hosszabbítással:	24.990 Ft

GTA V

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
Szerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu
Multimédia szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (I{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok víruselenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

2015. JANUÁR
KAJAKÓMA ÉS KEMÉNY ÉVKEZDET

Minden márka, minden ismertebb brand életében az egyik legnagyobb fordulópont a nap, mikor frissül az arculat, legyen szó dizájn- vagy logóváltásról, esetleg komplett arculatcseréről. A PC Guru több mint két évtizedes történetében erre már több alkalommal is volt példa, sőt: eddig mindig igyekeztünk évről évre finomítani, változtatni a lap küllemén, felépítésén, hiszen nem szeretnénk, ha stagnálna, ha éveken át ugyanúgy nézne ki minden egyes lapszám. Erre már több példát is láthattatok tavaly, és főleg az elmúlt pár hónapban, de most megléptük azt, amit eredetileg 2014 januárjában szerettünk volna, csak akkor – rajtunk kívül álló okok miatt – nem jött össze. 2014 őszén azonban úgy döntöttünk, bevetjük a közösség erejét, és kiírtunk egy pályázatot, melyben a PC Guru új logóját kerestük. Több száz pályamű érkezett, szinte napok alatt, így még az utolsó, ötös lista összeállítása is nehéz volt, annyira sok munka közül kellett választani. De persze csak egy maradhatott... és ez az, amivel már találkozhatott az, aki megvette a 2015-ös PC Guru naptárat, vagy rápillantott a 14/12-es PC Guru naptárára, ahová cseles módon elrejtettük. Nem akartunk túlságosan eltérni attól a formától, attól az alaktól, amit az évek során már megszokhattatok, így inkább csak amolyan finomhangolás lett a végeredmény, amely remélhetőleg kicsit modernebb, kicsit formásabb, mint az előző, ami sok esztendőn át szolgált, de az utóbbi időben a furcsa alakja miatt inkább bosszúságot okozott. Reméljük az új, ki tudja meddig szolgáló logó elnyeri a tetszéseteket, hiszen mostantól ez képvisel minket a világban: ez található a magazin borítóján, a PC Guru Online-on, és persze minden ehhez kötődő felületen és terméken.

Az biztos, hogy nem volt egyszerű menet összehozni a januári számot: a karácsony és az újév mindig bekavar a vakációzásba, így a csapat java ezúttal is munkával, és nem láblógatással töltötte az időt, de hát mindent értetek, mindent az újságért, minden a videojátékokért. Ezért élünk, ezért kelünk fel nap mint nap. Igyekeztünk tesztekkel, előzetesekkel, és hónapok óta pihenő rovatok felélesztésével is a kedvetekben járni, és persze idén se maradhatott el a szokásos játékajánlónk sem, melyben összeszedtük, mire érdemes figyelni a 2015-ös kínálatból.

A GURU LEGYEN VELETEK!

wilson

ANNAK, AKI KÖZVETLENÜL IS RÉSZT VETT A JANUÁRI PC GURU KÉSZÍTÉSÉBEN, NEM VOLT TÚL SOK IDEJE PIHENNI, DE AZÉRT AKADT IDŐ ENNI, INNI, LAZÍTANI ÉS JÁTSZANI. TE MIVEL TÖLTÖTTED AZ ÉV UTOLSÓ NAPJAIT, HOGY TELT A JÓL MEGÉRDEMELT TÉLI VAKÁCIÓ?

Bate
Így január elején olyan, mintha nem is lett volna szünet. Ugyan az ünnepek alatt is akadt egy kis munka, de ennek ellenére rengeteget pihentem, volt, hogy egész nagy nem csináltam semmit, csak Lost-epizódokat néztem. És végre volt időm elindítani a DayZ-t, így megint van kapcsolódó rovat!

Miguel
Makettrepülőt festegettem-ragasztottam, legóztam, és amennyire az ilyesmi lehetséges, a tökéletes közelébe fejlesztettem a fiaim csiklandozását. Ja, és megírtam az utolsó gurus cikkeimet, szóval köszi mindent, kedves olvasók, és a Guru legyen veletek!

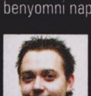
Chris
Az idei év vége kivételesen nyugodtan telt, próbáltam szervezetemet felkészíteni a 2015-ös böjtre, amit már az elmúlt 10 évben is terveztem. Sokat eliteztem, wowoztam, na meg dotáztam, közben igyekeztem csak fél tepsi bejglit benyomni naponta, nem kettőt.

JohnBart
Nálam lassan hagyomány, hogy év végén a régi kedvenceimet tolom, így a család mellett a Jagged Alliance 2, a Soldier of Fortune, a FlatOut, és az Operation Flashpoint vitte az időmet. Ja, és egy remek LAN-partit is összehoztunk a cimborákkal.

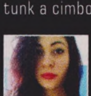
Chocho
Az év végi szabadság jórészt munkával telt, de nem panaszkodhatom, hisz elkészült ez a szám is, ami a rám eső részét tekintve igazi csoda, mert december 23-tól januárig nem telt el úgy nap, hogy valami finom étel és ital ne juttatott volna félholt állapotba.

wilson
Úgy terveztem, hogy ledarálom azt a két játékot (The Evil Within, Wasteland 2), amit a megjelenéskor nem tudtam... aztán elkezdtem Witcher 2-zni, amit negyedszerre is leraktam, ezúttal a Destiny kedvéért, amit azóta sportszerűen űzök. Segítség, túsz vagyok!

Midnite
A karácsonyi Steam leárazások első napján megvettem a Shadowrun Returnst, és azt toltam konkrétan újévig, ugyanis végig betegeskedtem. Mikor még rosszabbul lettem, elővettem kicsit a Theme Hospitalt is, az a néphagyomány szerint segít a fájdalmakon és lázon!

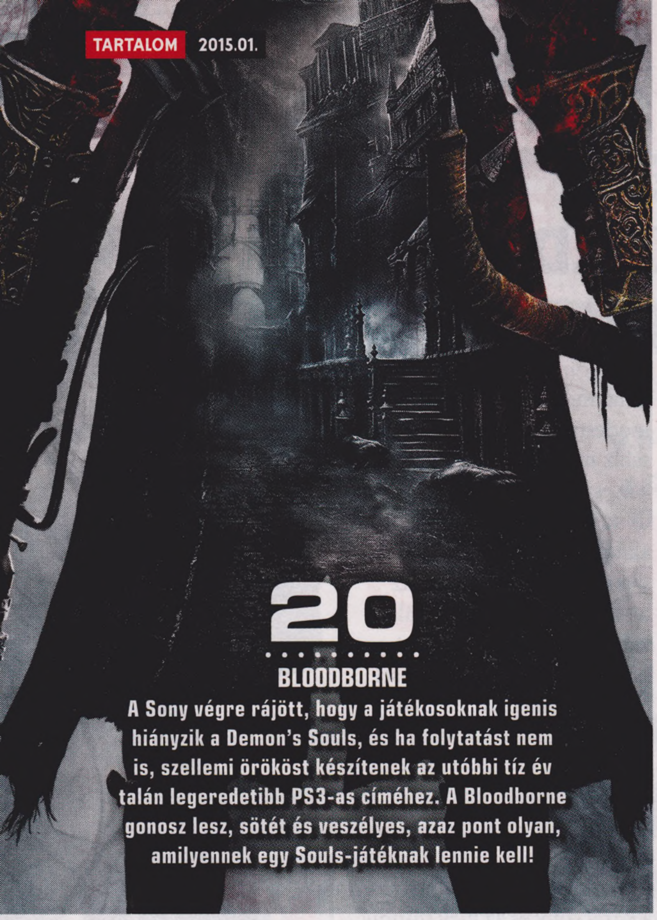


Mo
Család, láblógatás, olvasás, alvás, bejglizés... Nagyjából így lehetne összefoglalni az utolsó pár napot. Tudom, kicsit öregurasan hangzik, de nagyon élveztem, rég tudtam ennyit piheni egyszerre. Persze azért egy szezonnyi FM15 is belefért a feszített programba.



Lor
Az év vége elég szerencsétlenül alakult nálam, lebetegedtem, aztán meg kitörtem egy fogamat. Ezek után (persze fertőtlenítési céllal) az utolsó napokban alaposan öblögettem egy kis alkohollal, kisírtam bánataimat a barátaimnak, és igyekeztem picit pihenni is.

McMacko
Backlog-pusztítás, játéktesztelés... és még a Crazy Taxira is sikerült rákattanni (ez úgy háromévente bekövetkezik). Séta a hidegben, szauna, pihegés a párommal, családommal, zenekari anyagaink rendszerezgetése, Wacom tábla bűvölés. Készülődés a januári feladatokra.



20
BLOODBORNE
A Sony végre rájött, hogy a játékosoknak igenis hiányzik a Demon's Souls, és ha folytatást nem is, szellemi örököst készítenek az utóbbi tíz év talán legeredetibb PS3-as címéhez. A Bloodborne gonosz lesz, sötét és veszélyes, azaz pont olyan, amilyennek egy Souls-játéknak lennie kell!

38
DYING LIGHT
A megjelenése előtt nyílt alkalmunk kipróbálni a Techland új zombis őrületét, a Dying Lightot, ami minden területen négyzetre emeli a Dead Islandben már megkedvelt formulát. Egy hatalmas város, amit elleptek az élőholtak, és ahol a futás nem szégyen, csak simán hasznos? Jöhet!

Tartalom

ELŐZETES

008 Hírek
010 Indie-hírek
012 2015: Játékok az idei évre
020 Bloodborne
022 The Order: 1886
024 World of Warcraft história III.
028 Massive Chalice
030 Dungeon Defenders 2
032 Just Cause 3
036 I Am Bread
038 Dying Light
042 European Ship Simulator

TESZT

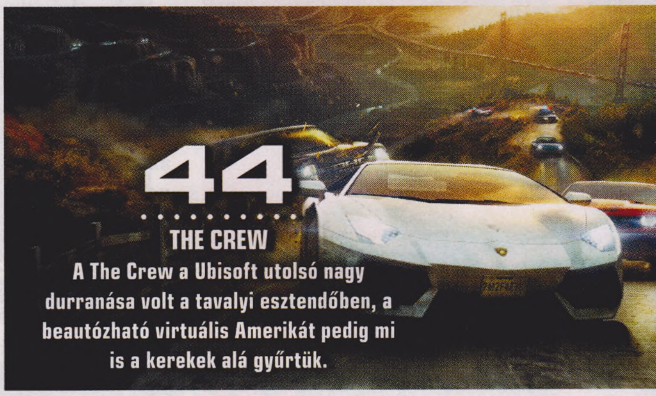
044 The Crew
048 Spacebase DF-9
050 Icewind Dale: Enhanced Edition
052 Train Simulator 2015
054 Elite: Dangerous
058 CoH 2: Ardennes Assault
060 Cosmic DJ
061 Van Helsing II: Complete Edition
062 The Talos Principle
064 The Walking Dead: Season 2
066 Game of Thrones
067 Tales from the Borderlands
068 Lara Croft and the Temple of Osiris
070 The Witcher Adventure Game
072 Five Nights at Freddy's 1-2
074 IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad
075 Never Alone
076 Scrolls
080 Space Hulk Ascension
082 Vampires: Guide Them to Safety!
083 Enforcer: Police, Crime, Action
084 Super Smash Bros. Wii U
086 Destiny: The Dark Below

HARDVER

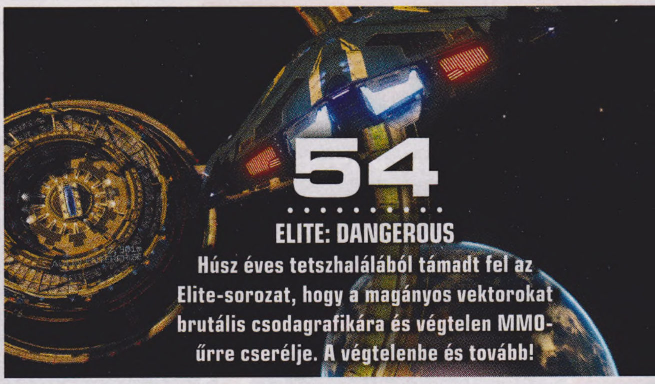
096 Acer XB280HK
098 ASUS RoG G751
100 Razer Kraken 7.1
101 Hardverbemutató
102 Hogy NE szerelj PC-t!
104 A retrológus válaszol
105 HTC One M8
106 Hardvermentőöv

ROVATOK

088 DayZ rovat
090 Nosztalguru
092 Gondolatébresztő
094 Játékmentőöv
108 Levrov
110 Külvilág
112 Egy kis közösségi élet



44
THE CREW
A The Crew a Ubisoft utolsó nagy durranása volt a tavalyi esztendőben, a beautózható virtuális Amerikát pedig mi is a kerekek alá gyűrtük.

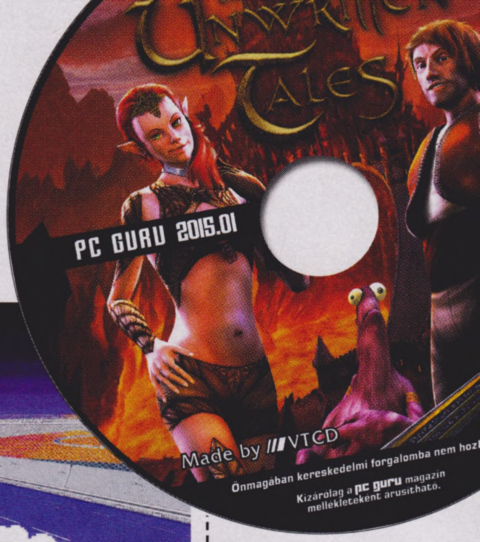


54
ELITE: DANGEROUS
Húsz éves tetszhalálából támadt fel az Elite-sorozat, hogy a magányos vektorokat brutális csodagrafikára és végtelen MMO-űrre cserélje. A végtelenbe és tovább!

102
HOGY NE SZERELJ PC-T!
A PC Guru számítógép-gyilkosságban jártas veteránjai vallanak kedvenc PC-ik ellen elkövetett merényleteikről.

DVD-TARTALOM

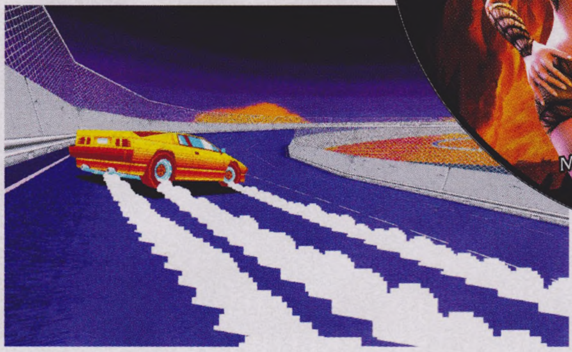
Január, a mesék hónapja



PC GURU LIVE

VIDEOTESZTEK

Bár a szokásos év végi játékáradat decemberre elapadni látszott, azért akadt még mit bepótolnunk videotesztek terén. Négy ilyen anyag vár tehát benneteket a DVD-mellékleten, melyek mindegyike egy-egy kiváló alkotást mutat be. Ilyen például a Dragon Age: Inquisition teszt, melyben DreamerInstinct és wilson beszélgetnek arról, hogy miért is lett az Év játéka nálunk a BioWare legújabb munkája, vagy épp a World of Warcraft friss kiegészítőlemezének elemzése, amiről Chris zeng ódákat hosszasan. Jó szórakozást!



INGYENES JÁTÉKOK

DRIFT STAGE

Ebben a hónapban három ingyenes játékkal várunk titeket, melyek közül a kedvencünk a retró hangulatú Drift Stage, ami a 80-as évek autóversenyzős éráját igyekszik újraéleszteni a lehető legtapintatosabb és korhűbb módon. A program annak ellenére, hogy úgy néz ki, mintha most szalajtották volna egy játéktermi automatából, rendkívül szórakoztató és hangulatos, irányítását pedig könnyű megszokni és megszeretni. A játék jelenleg alfa készültségi fázisban jár, tehát bárki letöltheti és kipróbálhatja (még). Irány a rajtrács!

PROGRAMAJÁNLÓ

LIGHTWORKS

Az interneten bogarászva az ember sokszor megdöbben, hogy milyen profi szoftverekbe botlik bele néha, melyeket ráadásul teljesen ingyen tölthet le saját használatra. Ilyen például a Lightworks nevű videóvágószoftver, amiben majdnem minden olyan eszköz rendelkezésünkre áll egy nyersanyag megvagdosásához, mint a profi, több száz dollárba kerülő rokonai esetében. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy az ingyenes verzióban korlátozásra került pár lehetőség, de ne legyünk telhetetlenek! Otthoni felhasználásra kiváló választás lehet bárki számára.

EXTRA TARTALOM

JÁTÉKVIDEÓK

Nemrégiben lezajlott a The Game Awards játékshow, ahol számos kisebb-nagyobb kiadó képviseltette magát. Az egész estés műsorra jó adag videóanyagot is magukkal hoztak, melyeken megcsodálhatjuk, hogy miként is festenek a jövő játékai. Újra megcsodálhatjuk a lenyűgöző No Man's Skyt, valamint újdonságokba is belekóstolhatunk, mint a The Banner Saga 2 vagy az újraélesztett King's Quest. Az említett játékok videóit megtaláljátok DVD-mellékletünkön is, plusz külön felhívjuk a figyelmeteket az Uncharted 4 első játékmenet-videójára.

ÍZELÍTŐ

Reméljük, mindenki szépen és egészségesen kikerekedett az ünnepek alatt, most viszont ideje visszatérni a megszokott kerékvágásba, és elkezdeni olvasni a Guru legújabb számát. Az olvasnivaló mellé természetesen ezúttal is jár egy csillogó-villogó DVD-melléklet, melyen januárban egy rendkívül jó értékeléseket kapott kalandjáték terebélyesedik el, a The Book of Unwritten Tales. Lapozzatok egyet, s megtudjátok, miről is van szó! A teljes játékunk mellett megmaradt helyet persze ezúttal is igyekeztünk gazdaságosan kitölteni, aminek köszönhetően videotesztek, előzetesek és ingyenes játékok is felkerültek a korongra. Ne hagyjatok ki semmit!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: Y5JTRZTT

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 7**-es verzióját. A jelen számunkban található kód **2015. március 1-ig** érvényes.

The Book of Unwritten Tales

[IRTA KREDENC] **2015 ELSŐ TELJES JÁTÉK MELLÉKLETEKÉNT AZ UTÓBBI ÉVEK EGYIK LEGJOBB, LEGSZERETHETŐBB KALANDCÍMÉT NYÚJTJUK ÁT OLVASÓINKNAK, EZZEL EGYBEN BEPÓTOLVA EGY RÉGI ADÓSSÁGUNKAT, ÉS TALÁN MEGNYUGTATVAAZ ÉN LELKEMET IS...**

Jelen ajánlót mindenképpen a bevezetőben említettekkel kell kezdenem: a The Book of Unwritten Talest 2011-ben az év kalandjátékának választottuk úgy, hogy előtte még csak tesztet sem közöltünk róla. Ennek prózai oka van: a játék német eredetű, márpedig a derék germánok igencsak zárt piacot jelentettek korábban, így a digitális éra előtt nagyon nehezen lehetett csak beszerezni bármilyen ott született címet, főleg, hogy a nemzetközi verziók 1-2 év késéssel készültek csak el. Nem véletlen, hogy a Daedalic olyan korai kalandjai, mint az Edna & Harvey is csak mostanság kerültek fel a Steamre, vagy hogy a Lords of The Fallen megjelenésekor sokan hitték a Deck 13-at csikócsapatnak, holott az évtizedes múltú stúdió zseniális Ankh-szériája vagy a Jack Keane gyakorlatilag alaptétel minden kalandrajongó számára. A King Art hasonló cipőben jár: a német team az ezredforduló óta hegeszt játékokat, portfóliójuk közel 40 címből áll, idehaza mégis józserint ismeretlenek. A TBoUT 2009-ben jelent meg hazájában és gyűjtött be számtalan díjat, ám az angol nyelvű változatra 2011-ig kellett várnunk. Megérte: a játék egy igazi, szeretni való kis csoda, amelyet bűn kihagyni nemcsak a műfaj rajongóinak, de a játékokat szerető szélesebb közönségnek is, hiszen süt róla, hogy igazi szerelemgyerek, akit gondos és féltő kezek neveltek fel.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

ADATOK

KIADÓ
Nordic Games

FEJLESZTŐ
KING Art

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

1 magos 2.4 GHz CPU, 128 MB VGA (SM 2.0), 2 GB RAM, 6 GB HDD

INFO

A The Book of Unwritten Tales 2011 végén jelent meg PC-re, és meglepően nagy sikert aratott.

Kalandjaink a lehető legszokatlanabb helyeken veszik kezdetüket, és még annál is meglepőbb helyszíneken érnek véget.

MESÉSEN KLISÉS

A játék legnagyobb erénye, hogy bár szinte semmi eredeti nincs benne, a „szülőatya" Jan Theysen és csapata nemhogy nem próbálta ezt leplezni, de direkt erre alapoztak. A jól ismert fantasyelemekbe legkedvesebb film- és olvasmányélményeinket keverték bele, mi pedig izgatottan várjuk, mikor bukkan fel egy újabb Gyűrűk Ura, Csillagok Háborúja, Harry Potter, Indiana Jones vagy Monkey Island utalás, kikacsintás, poén, hogy ezeket felismerve önfeledten nevethessünk rajtuk.

A sztori ennélfogva egyszerű alapszituációval nyit: Aventesia földjén épp öldöklő háború zajlik a Szövetség és a Hord... izé, Árnyékhadsereg között, egy McGuffin nevű gremlin régészprofesszor pedig egy csodás amulett nyomára bukkan, amely viselője számára eldöntheti a küzdelem sorsát. Persze a gonoszok azonnal lecsapnak rá, aminek tanúja lesz egy elf hercegnő, aki megpróbálja kiszabadítani Yodá... vagyis a tudóst, ennek kudarca után aztán maga indul el, hogy a dolog végére járjon. Egy Wilbur nevű kedves kis gnóm, aki a törpék kocsmájában takarít, de minden álma, hogy mágus lehessen, szintén véletlenül keveredik bele az egészbe, és válik a történet főhősévé. Kettejük sorsa aztán egy ponton összefonódik, hogy még valaki hozzájuk csapódjon, úgyszintén nem teljesen saját akaratából: egy Nate nevű léghajókapitány, aki kiköpött Han Solo, még saját Csubakkája is van, egy különös, szőrös lény, Critter (akinek történetét majd a Critter Chronicles című mellékágból ismerhetitek meg). Négyüket felváltva terelgetjük, hol a történet által vezérelve, hol szabadon váltva közöttük, sőt olyan is lesz, hogy egyszerre kell őket irányítani egy igencsak összetett feladvány során.

A karakterek kidolgozása példaértékű, bármely játék-, sőt filmkészítő elé oktatóanyagnak lehetne állítani: a gyermekien őszinte és naiv, mégis praktikus

Telepítés, aktiválás

A The Book of Unwritten Tales telepítése Steam-aktiválást igényel, ám **a DVD-tasakra nyomtatott kódsort nem a Steamen kell felhasználni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott beütni a DVD tasakjára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, amit már beválthattok a Valve áruházában. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! A játékot a steames aktiválást követően letölthetitek, vagy feltelepíthetitek a DVD-mellékletünkről. Utóbbihoz a Steam kliensprogramjára lesz szükségetek: a Steam menüponton belül a **„Játékok biztonsági mentése és visszaállítása"** gombra kattintva kiválaszthatjátok a **„Visszaállítás"** funkciót, majd megadva a DVD-lemezen lévő fullgame/The Book of Unwritten Tales könyvtárat, a Steam felmásolja a szükséges fájlokat. **Ha problémát okozna a dolog, olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

gondolkodású Wilburt azonnal szívünkbe zárjuk, az észbontóan dögös elf leány ügyességét és eszét használva próbál felülkerekedni a szituációkban, Nate pedig ugyanaz a szeretni való bunkó, mint Guybrush Threepwood vagy az említett Solo kapitány, aki próbálja ugyan tufasággal leplezni gyarló emberi erényeit, de képtelenség haragudni rá, főleg, hogy a játék végére igazi jellemfejlődésen megy át – Critter pedig egyszerűen zabálni való, és kész. Ráadásul nemcsak a főhősök ilyen jól felépítettek, de a mellékszereplők is, akikkel ugyan lehet, hogy csak pár percet töltünk el, mégis örökké emlékezni fogunk a prof házában lakó lökött múmiára, a Ma'Zaza nevű ork fejvadászra, a szerelmes zombira, az életunt halálra vagy a metroszexuális paladinra. A felsorolás persze nem teljes, hiszen rengeteg figurával találkozunk, számtalan, változatos helyen fordulunk meg az öt fejezetre osztott történet során, amely akár 15-20 órán át is lekötheti a játékost, ami persze egy újabb piros pont – ráadásul nem is érezzük egy perce sem, hogy el lenne nyújtva a dolog, köszönhetően a rendkívül felhasználóbarát játékmechanizmusnak.

Okosan gondos

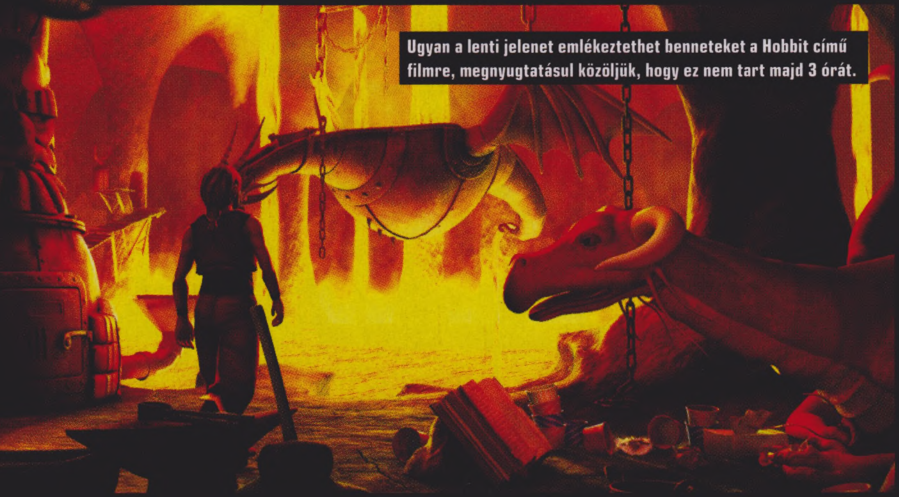
E mechanizmus a klasszikus-modern point and click iskola szellemében készült. Az interaktív pontok a szóközbillentyűvel felvillanthatók, eliminálva a pixelvadászatot, ráadásul azon pontok, amelyek csak a hangulathoz járulnak hozzá pár mókás megjegyzés formájában, maximum két kattintás után inaktívvá válnak, így mindig tudod, hogy mivel lesz még dolgod a későbbiekben. A kurzor az elérhető lehetőségek (vizsgálat, cselekvés, beszéd) függvényében dinamikusan változik, ha pedig a képernyő alsó részéhez húzod, megjelenik a készlet. Szerencsére a játék dinamikáját semmi nem töri meg; az általad irányított karakter tempósan mozog, de a képernyőváltás dupla kattintással azonnal végrehajtható, ha pedig sokat kellene mászkálni, egy térkép segítségével a kívánt helyre teleportálhatsz. Semmi extra tehát, csak egy kis odafigyelés a készítők részéről, hogy valóban a sztorira tudjunk koncentrálni, és a műfajból adódó „kötelező köröket" minél zökkenőmentesebben elvégezhessük. Ebből kifolyólag maga a játék nem nehéz, hiszen egy-egy szakaszban csak pár feladatunk van, ami a környezetünkben található tárgyak begyűjtésével / kombinálásával / használatával könnyedén elvégezhető – igaz, a legendás német precizitás miatt ez a folyamat még akkor is megpróbál a logika mezsgyéjén maradni, ha egyébként hajmeresztő dolgokat kell elvégeznünk, így sokszor csak akkor tudunk valamit manipulálni, amenynyiben arra már találtunk nyomós indokot.

Mindez valóban olyan gyönyörűen simul a történetbe, hogy külső szemlélőként úgy vélhetjük, egy animációs filmet nézünk, de még játékosként sem érezzük nyűgnek mindezt.

És nagyon szerethető

Az animációs film érzéshez persze nemcsak ez a mechanizmus járul hozzá, hanem a külcsín is. A játék még mai szemmel nézve is gyönyörű, az Ogre3D motorból kihozták a készítők a maximumot, ráadásul a karakterek kidolgozása és animációja is egészen fantasztikus. A már említett gondosság érhető tetten itt is, amire a nagyszerű zene és a remek angol szinkron csak rátesz egy lapáttal – néhány apróbb sorját leszámítva tényleg minden a helyén van. Csak magamat tudom ismételni: a The Book of Unwritten Tales egy igazi szerelemgyerek, egy szerelmeslevél a klasszikus kalandjátékokhoz, melyek magjából sarjadt. Abszolút kötelező „olvasmány" minden kalandszeretőnek, de még a műfajhoz nem annyira vonzódók számára is erősen ajánlott darab, már csak az említett temérdek popkulturális utalás miatt is. Ha pedig tetszett a játék, jó ha tudod, hogy már javában készül a második rész, amely korai hozzáférésben meg is vásárolható a Steamen, és épp olyan zseniális, mint elődje. Aventesia visszavár!

A The Book of Unwritten Tales egy csodálatos mese, amit megfelelő humorral egészítettek ki.



Ugyan a lenti jelenet emlékeztethet benneteket a Hobbit című filmre, megnyugtatásul közöljük, hogy ez nem tart majd 3 órát.

JÁTÉKZUHATAG A THE GAME AWARDS 2014-EN

Az egykor még Video Game Awards néven futó, az ünnepi szezont épphogy megelőző játékos show-műsor éveken át arról volt híres, hogy a szervezők hatalmas csinnadrattát csaptak a televízióban, táncosnőkkel, sztárvendégekkel és vicces(nek szánt) beszédekkel, miközben díjaztak egy-egy játékot, sokszor papírforma szerint. A VGA hamar hitelét vesztette, a mögötte álló játékújságíró és ipari mindenes Geoff Keighley pedig a tavalyi, akkor már VGX-nek nevezett műsor lebőgése után vízválasztóhoz érkezett: az addig adásidőt biztosító Spike tévécsatorna kihátrált a VGA mögül, így csak az interneten lehetett közvetíteni a most már csak simán The Game Awards („a játékdíjak") címre átkeresztelt rendezvényt. Keighley azonban nem esett kétségbe, hanem felhívta régi barátját, Gabe Newellt, hogy ugyan hadd sugározzák már a show-t a Steamen keresztül is, annak a tízmillió játékosnak, akiket személy szerint is érint a játékvilág. Mivel egy online műsor olcsóbb egy tévés szuperprodukciónál, ezért a szervezésre is több pénz jutott, Geoffék pedig az év talán legjobban összerakott műsorát adták le december 5-én, magyar idő szerint hajnali 3 és 6 óra között. **(A videókat keressétek a DVD-n!)**

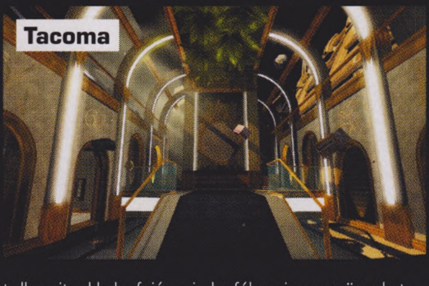
Mint rendezvény, a The Game Awards nagyon jól működött, a díjazottakra azonban nem térünk most ki (akit érdekel a teljes lista, az a pcguru.hu/the-game-awards-2014 linken megtalálja), ugyanis egy sor fontos bejelentés is akadt a show-n, amik inkább megérdemlik a hírrovat egy oldalát. Kezdetnek bemutatkozott a Metal Gear Solid V multiplayer komponense, a **Metal Gear Online**, amit nem más, mint a sorozat felett bábáskodó Kodzsima Hideo, illetve az öreg Snake szerepét David Haytertől átvevő Kiefer Sutherland harangozott be. A rövid, de velős prezentáció egy csapatalapú, kompetitív meccsekből álló rendszert ismertetett meg a közönséggel, ami a hivatalos játékvideón ugyan nagyon jól nézett ki, de a valóságban minden bizonnyal elég idegesítő lesz, ugyanis elengedhetetlen benne a tökéletes csapatmunka. Az MGS-t a Gone Home alkotóinak új játéka, a **Tacoma** bejelentése követte, mely egy elhagyatott holdbázison fog játszódni, és ugyanolyan kísérteties atmoszférát ígér, mint a már említett hazatérés. Sajnos a megjelenés nagyon messze van, a csapat 2016-ra tette a premiert.

Ennél valamivel hamarabb, az idei év végén érkezik a Microsofttól kirúgott Adam Orth első független játéka, az **Airdr1ft**, amelyben egy elhagyatott űrállomáson kell életben maradnunk, miközben minden szétesik körülöttünk – ha láttátok a Gravitáció című filmet, akkor el tudjátok képzelni a hangulatot. Miután eleget lebegtünk egy nullgravitációs térben reménytelenül, fejest ugorhattunk a vikingek háborúiba, ugyanis bejelentették a **The Banner Saga 2**-t, ami az elődjéhez hasonló RPG lesz, csak persze hosszabb, nagyobb, sötétebb. Több nem derült ki, igaz, a program megjelenése valamikor idén várható.

A legnagyobb meglepetést azonban kétségkívül a Sierrát alapító Williams házaspár feltűnése jelentette (a nyilvánosságot eddig kerülő Roberta és Ken Williams életműdíjat kaptak), akiket rögtön a megújult Sierra nagy leleplezése követett. Hölgyeim és uraim, bemutatkozott a **King's Quest**! Az egyelőre alcím nélküli, meseszép kalandjáték története ismét a

King's Quest

Airdr1ft


Tacoma

tollas sityakkal a fején mindenféle csip-csup ügyeket megoldó Graham király körül forog, és bár 3D-s, a grafika megőrizte az elõd fabulába illő, rajzfilmes vonalát. A King's Quest megjelenése jövőre várható, addig is tessék edzeni az agytekervényeket! Mielőtt egyébként valaki megkérdezné: nem, Williamsék nem vesznek részt a fejlesztésben, ámbár Roberta kipróbálta a játék korai változatát, és saját bevallása szerint pont olyan, amilyennek ő készítené el.

A TGA-t természetesen még számtalan új videó is kísérte, többek között a **The Witcher 3** legújabb trailere, amiben a második játszható karakter (bizony, lesz ilyen), Ciri osztott ki pár pofont az őt feltartó, kellemetlenkedő alakok között. Láthattunk egy rövid ízelítőt a tavalyi VGX-en bejelentett **No Man's Sky**ból, valamint a **Human Element** és a **Battlefield: Hardline** is friss videóval jelentkezett, érdemi információkkal azonban nem szolgáltak az anyagok, leszámítva persze, hogy egytől egyig hangulatosnak bizonyultak. A zárszó előtt végül Mijamoto Sigeru, a Nintendo egyszemélyes szuperhőse jelent meg a vásznon, és nagyon röviden bemutatta az új, egyelőre cím nélküli **Zeldát**, amiből még így sem láttunk sokat, mert a videón a játék elég béna szögben, egy tévéképernyőn volt csak megszemlélhető. Annyi kiderült mindenesetre, hogy a Wii U egyetlen igazi reménysége egy hatalmas, szabadon bejárható világot kap, amit Link lóháton, íjászként szabadíthat fel a gonosz hatalma alól. Megjelenés még idén, kíváncsian várjuk, mit hoz össze az egy ideje gyengélkedő Nintendo csapata.

JÖVŐRE JELENIK MEG A SNIPER: GHOST WARRIOR 3

A City Interactive a nemrégiben eszközölt névváltással (immár mint CI Games futnak) és a Lords of the Fallen kiadásával egyszer s mindenkorra nyilvánvalóvá tette, hogy szeretné lezárni azt a korszakot, amikor a lengyel céget még ügyeletes gagyigyárként tartotta számon a játékipar. A minél alacsonyabb költségvetésből készített, természetesen bővli áron forgalmazott, sokszor nagyobb sorozatok farvizén evező címekbe (mint mondjuk a Wolfensteint másoló Wolfschanze) belefásult kiadó legutóbbi nagy sikere a Sniper: Ghost Warrior-sorozat volt, melyből összesen 5,5 millió darabot adtak el világ- és platformszerte. Az ilyen jól fogyó programok rendre folytatásokat kapnak, így nem volt meglepő a bejelentés, miszerint 2016-ban PC-re, Xbox One-ra és PlayStation 4-re megjelenik a Sniper: Ghost Warrior 3 is. Ami viszont már szokatlan a CI-tól, az a játék AAA-kategóriás mivoltának kiemelése: a lengyelek esküdöznek minden mesterlövész által előtt fragre, hogy az új Sniper sok pénzből készülő, korának és annak hardvereinek megfelelő FPS lesz, amiben a játékos egy fiktív kelet-európai háborúba csöppen majd. A küldetések lopakodva és rambózva is teljesíthetők lesznek, ám a lehetőségek tárháza a spektrum két széle között még kismillió megoldást tartogat, amikhez a nagy, nyitott pályák segítik hozzá a tervezőket. A magunk részéről nagyon kíváncsiak vagyunk, mit hoz össze a CI Games, ugyanis bár a korábbi Sniperek elég középszerű shooterek voltak, a folytatást kapó Lords után hajlamosak vagyunk bízni a City felzárkózásában.

TOVÁBB KÉSIK A WITCHER 3

A Witcher 3-ról már esett szó a TGA-s összeállításban (lásd a bal oldalon), egy szomorú hírt azonban nem közöltünk eddig: azt, hogy a CD Projekt RED még tovább csúsztatta az idei (és persze a tavalyi) esztendő legjobban várt szerepjátékát. Lehetne most fejjel a falnak rohanni, de mi mégis óva intünk a túlzott dühöngéstől, lévén alig 12 hetes csúsztatásról van szó, amit ráadásul a fejlesztők azért vállaltak be, mert szerintük kell még idő a program befejezéséhez. Miután egyik Witcher sem arról volt híres, hogy tökéletes állapotban került a boltokba, a lengyel srácok lehet, hogy változtatni szeretnének ezen a trenden. A Witcher 3 tehát május 19-én jelenik meg PC-re és kurrens generációs konzolokra – sebaj, pont marad még pár hét a gépfejlesztésre, mert ehhez a hihetetlen látványhoz elkél majd egy bivalyerős konfiguráció!

JÖN A MINECRAFT: STORY MODE

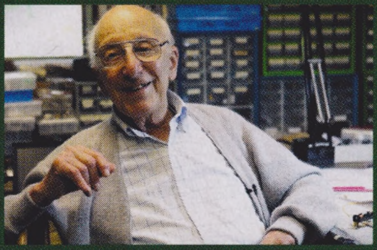
Nem, nem elírás, halál komolyan történettel látják el minden idők legsikeresebb virtuális homokozóját, a Minecraftet. Mielőtt azonban azt hinnétek, hogy egy összecsapott .txt fájl lesz a forgatókönyv gerince, eláruljuk, hogy a Story Mode egy teljesen különálló játék, amit a Telltale Games fejleszt, és a modern kalandjátékokat újradefiniáló csapat korábbi munkáihoz híven egy epizodikus formában megjelenő valami lesz. Hogy pontosan mi, azt nem tudjuk, egyelőre csak az itt is leközölt kép áll rendelkezésünkre, noha amennyiben tippelnünk kellene, azt mondanánk, hogy minden bizonnyal egy interaktív filmsorozatot kapunk, ami hogy, hogy nem, pont a Minecraft kockavilágában játszódik. A Story Mode tipikusan Telltale-es módra PC-n kívül konzolokra és okoseszközökre is megjelenik, méghozzá valamikor idén.

JANUÁRI VÁRÓLISTA:

- SAINTS ROW: GAT OUT OF HELL (01. 23. | PC, XBOX 360, PS3)
- GRAND THEFT AUTO V (01. 27. | PC)
- RAVEN'S CRY (01. 28. | PC, PS3, PS4, XBOX 360)
- DYING LIGHT (01. 30. | PC, XBOX ONE, PS4)

■ Az E3-on derült ki, hogy a Rise of the Tomb Raider ideiglenesen Xbox-exkluzív játék lesz, és bár ez már több mint féléves hír, az viszonylag friss információ, hogy a program kiadása felett sem a Square Enix, hanem a konzolgyártó Microsoft bábáskodik. Ez azonban nem jelenti azt, hogy mi, PC-sek lemondhatunk Lara új kalandjairól, ugyanis az MS csak az xboxos változatokért felelős. Szóval csak kavarnak a kiadók.

■ 2016 első felében fog megjelenni a DayZ végleges változata, jelentette be a Bohemia még december elött. A zombis túlélőjáték addig még átesik pár áremelésen, a végleges változat 40 euróba kerül majd. A DayZ még mindig pre-alfa, folyamatosan jönnek hozzá az új játékelemek, a bétateszt pedig előreláthatólag idén év végén kezdődik. Persze DLC-k a premier után is érkeznek majd hozzá, elvégre a zombit addig kell ütni, amíg mozog.



■ 92 éves korában elhunyt Ralph Baer, az első, boltokban is kapható játékkonzol feltalálója. Baer tévéműszerészként alkotta meg a Brown Box nevű prototípust a 60-as évek végén, amit aztán a Magnavox karolt fel és bocsátott sorozatgyártásba 1972-ben, Odyssey néven. Baernek egyébként 150-nél is több szabadalma volt, közöttük sok népszerű játékszer, így nem csak a gamer-társadalom lehet hálás a munkásságáért.

■ A Creative Assemblynek bejött az Alien: Isolation, ugyanis a csapat már most a folytatást tervezi. A második rész megtartaná az első kulcsfontosságú elemeit (bezártság, horrorhangulat, Amanda, mint főhős), de interaktívabb lenne annál, azaz a környezeti elemek felhasználása nagyobb szerephez jutna. Konkrét bejelentés még nem volt, de ez végső soron felér egy hatalmas igennel – reméljük, a Sega sem tipor bele a dologba.

INDIE HÍREK

Hosszú hónapok óta érlelődött bennünk a gondolat, hogy végre újítsunk egyet az Indie híreken, és bár ez a forma még mindig nem a végleges, valamennyire már mutatja, hogy milyen ötleteink voltak a rovat felfrissítéséhez. Ez persze egy folyamat, vagyis a jövőben még többször is hozzá fogunk nyúlni a kerethez: reméljük, tetszeni fog nektek is a végeredmény!

KICKSTARTER ÍGÉRETEK

A Kickstarter új lendületet adott a japán visual novel játékok „nyugatosításának". Az egyik legnagyobb név kétségtelenül a **Clannad**, amelyet a műfaj egyik mesterének számító Key adott ki 2004-ben, és akkora sikere volt, hogy két anime-sorozat is készült belőle. Nos, a Sekai Project most e művet készül kiadni angolul, ami kétségtelenül hatalmas meló, hiszen a szövegkönyv hosszabb, mint a Háború és béke... A csapat a munkához 140 ezer dollárt kért – jelenleg (-5 nap) 426

ezren áll a gyűjtés, így biztos, hogy elkészül a lokalizálás, sőt a melléktörténeteket is megkapjuk, és egy manga-antológia is a piacra kerül. [kck.st/1wLI7pE]

És még egy visual novel a Sekai Projecttől: a Front Wing gyönyörű **Griasa-trilógiája** is megérkezhet hozzánk. A Clannadnál kissé komolyabb hangvételű, több mint 80 órányi szórakozást biztosító játék szintén nagy siker a szigetországban – az első részből készült anime épp most fut Japánban, a másik kettőt feldolgozó pedig márciusban indul. Úgy tűnik, hatalmas az igény errefelé is ezen alkotásokra: e sorok írásakor még 27 nap van hátra a gyűjtésből, és a kért 160 ezer dollár helyett már 336 ezret dobtak össze a nyugati rajongók... [kck.st/13wblc3]

Tessék kapaszkodni: itt a Heisenberg-szimulátor! Az orosz (ex-Nivalos srácokból álló) Halfbus a 29. Ludum Dare-re készítette el két nap alatt a **Basement** prototípusát, és akkora sikert arattak vele, hogy teljes játékká fejlesztették. Hősünk tehát egy tudós, akinek ki kell építenie egy titkos föld alatti laboratóriumot, hogy ott drogokat kotyvasszon és azokat értékesítse. Afféle 2D-s Evil Geniusra kell tehát gondolni, és bár a téma eléggé kényes, de a Breaking Bad sikerét meglovagló alkotás közel 200%-on teljesített a Kickstarteren, és igencsak remek mókának ígérkezik... [http://kck.st/1vbsjM7]

Kicsit „csaltam" a Basement és a most következő két játék esetében, mivel már sikerrel lezárult projektekről van szó, de talán ennyi még belefér... A **Crossing Souls** például egy igencsak hangulatos akció-kaland RPG-elemekkel, kiváló zenével és nagyszerű pixel art designnal, amely még idén befuthat PC-re és PS4/PS Vita konzolra. A Fourattic játéka 1986-ban zajlik Kaliforniában, ahol egy csapat fiatal egy titokzatos tárgyat talál, amellyel utat nyitnak az élet és a halál közti dimenziókba, belekeveredve egy kormányzati konspirációba. Öt, egyedi képességekkel bíró hős, a klasszikus Zeldát idéző nézet és tipikus nyolcvanas évek – mi kell még? [kck.st/11dlspL]

Mi történik, ha két kreatív fiatal felfedezi a méltatlanul elfeledett 19. századi francia karikaturista, J.J. Grandville bizarr „Az állatok nyilvános- és magánélete" című rajzsorozatát? Hát persze, hogy játékot készítenek belőle! Így született meg az **Aviary Attorney** című, meglehetősen szürreális kaland, amelynek főszereplői állatok: 1848 forrongó Párizsában egy galamb ügyvéd és veréb segédje egy gyilkosság macskavádlottjának védelmét kapja feladatául... A Sketchy Logic stúdió Grandville munkáit kelti életre, ráadásul a világhírű Camille

Saint-Saëns klasszikus muzsikájával megtámasztva, egy valóban egyedi játékot hozva létre. A projekt már megduplázta a célösszeget, és a Steamen is zöld utat kapott, így készülhetünk az állati nyomozásra. [kck.st/1D4H6OU]

EZ TÖRTÉNT

A 31. Ludum Dare témája „az egész játék egy képernyőn" volt. A 48 órás verseny győztese Daniel Linsenn lett a Bird Song című szösszenettel, míg a 72 órás megmérettetést a Simon Larsen, Lukas Hansen és Frederik Storm alkotta csapat nyerte a 90 Second Portraits című alkotással. Az elkészült műveket a ludumdare.com oldalon böngészhetitek.

11 éves lett a belga Tale of Tales. A csapat, azaz a házaspár Auriea Harvey és Michaël Samyn ebből az alkalomból egy napig árusított egy bundle-t, benne egy halom prototípussal, többek között a The Path, a Bientőt l'été és a Luxuria Superbia korai verziójával, illetve több, soha el nem készült ötlettel. Érdekes kezdeményezés volt és izgalmas betekintés egy alkotópáros gondolataiba.

2014 novemberében immár ötödik alkalommal rendezték meg Bilbaóban a hóPLAY International Festival of Independent Games című rendezvényt, melynek kategóriagyőztesei 5000 eurót vihettek haza. Íme a nyertesek (bővebben: hoplaybilbao.com/en):

- Legjobb design: Kromai (Kraken Empire)
- Legjobb ötlet: Missing Translation (Alpixel Games)
- Legjobb hangtervezés: Soft Body (Zeke Virant)
- Legjobb játékmenet: Ziggurat (Milkstone Studios)
- Legjobb baszk játék: HassleHeart, I <3 Hearts (Santa Clara Games)

STEAM-MUSTRA

Az indie-ipar gőzerővel pörög, hétről hétre jelennek meg kiváló alkotások, melyek sokszor kicsúsznak az ember látókörébõl. Ezért született meg e blokk, amelyben felsoroljuk, mely címeknek érdemes utánanézni a Steamen (a műfaji besorolás lazán értelmezendő, a csillaggal jelölt címek korai hozzáférésben érhetők el).

Akció/Platformer: Bliss, Death Skid Marks, Distance*, Dragon: The Game*, FootLOL: Epic Fail League, iO, Kromaia, Potatoman Seeks the Troof, Rock Boshers DX: Directors Cut, Run or Die, The Joylancer: Legendary Motor Knight*, The Sun and Moon, Ziggurat

Kaland/Puzzle: Amphora, A Bird Story, Elegy for a Dead World, Metal Dead, The Old City: Leviathan, Rollers of the Realm, Verde Station

RPG/Rogue-like: Instant Dungeon!, Lords of Xulima, Merchants of Kaidan, Pier Solar and the Great Architects, SanctuaryRPG Black Edition*,

Stratégia: Galcon 2: Galactic Conquest

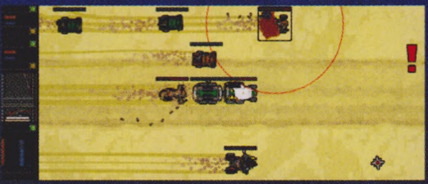
VÁRÓLISTA

Az év végi torlódás miatt van bőven elmaradásunk, így első helyen mindenképp arról kell beszámolnom, hogy a legendás, műfajteremtő Maniac Mansion szerzőpárosa, Ron Gilbert és Garry Winnick ismét összeállt egy klasszikus point and click kaland elkészítésére. A **Thimbleweed Park** című humoros, nyomozós móka pont olyan lesz, mintha valaki megtalált volna egy ki nem adott LucasArts-kalandot az őskorból. Nem csoda, hogy a Kickstarteren a kért 375 ezer helyett közel a duplája jött össze – most már csak ki kell húznunk jövő nyárig...

A tavalyi év nagy meglepetésjátéka a **Last Door** című kaland volt, amely remek sztorijával kielégítette a Lovecraft-rajongó, az egyszerű látványtól nem visszariadó játékosokat – tette mindezt ráadásul ingyen. A fejlesztő The Game Kitchen nem ül a babérjain, és máris kiadták a játék második szériája első, The Playwright alcímű epizódját, és továbbra sem kell érte fizetni egy vasat sem. A történet főhőse ezúttal az előző rész főszereplőjének terapeutája, Doctor Wakefield, aki szintén egy levél nyomán kezd nyomozásba, és jut el egy elmegyógyintézetbe, hogy ott... no de innen folytassátok a sztorit ti magatok! Irány a thelastdoor.com!

A „történetvezérelt, felfedezős túlélőjáték" kategória eléggé túlzsúfolt, de egy-egy ígéretes versenyzőt azért mindig érdemes figyelemmel kísérni. Ilyen lehet a **Lacuna Passage**, a Random Seed stúdió új játéka, amelynek női főhőse az első Mars-expedíció eltűnt emberei után nyomoz az igencsak hangulatosan felépített vörös bolygó 65 négyzetkilométeres, nyílt felszínén. A 2013 júliusában sikeres KS-gyűjtésen átesett játék már előrendelhető a randomseedgames.com oldalon 15 dollárért, és mellé egy rövid demó is jár.

Mit szólnál egy csapatalapú, taktikai rogue-like túlélőjátékhoz, amely olyan, mint egy Mad Maxbe



oltott FTL, kinézetre pedig a szöveges kalandok és a 8- és 16-bites hőskorszak autós akciócímeinek legjobb elemeit ötvözi? Ha tetszik a dolog, és a koncepció is, miszerint egy világégés utáni, procedurálisan generált senkiföldjén kell egy autóval összeszedni alkatrészeket, miközben „hősünket" a többi, szintén általunk menedzselt harcjárművel védjük a banditáktól, néha parázs csatákba keveredve, akkor a háromfős, holland Convoy Games első alkotása, a **Convoy** pont a te játékod lesz. 220%-os KS-siker, remény szerint idei megjelenés – bővebb infók: convoy-games.com.

És még egy hasonló cím, amely ezúttal a világűrbe vezet minket. A sci-fi alapokon nyugvó, galaxisfelfedezős, a lapozgatós játékkönyvek mechanizmusára épülő **Out There** tavaly jelent meg iOs-re és Androidra, és több portál is az év mobiljátékának választotta. A nagy siker szerencsére arra ösztönözte a Mi-Close stúdió csapatát, hogy alkotásukat PC-re is átdolgozzák, természetesen feljavított grafikával, sok friss elemmel, új kalandokkal és befejezésekkel, sőt Siddhartha Barnhoorn (Antichamber, The Stanley Parable) is ír pár új számot hozzá. Az Ω Edition névre keresztelt átdolgozás elnyerte a Zöld út szavazóinak bizalmát, így már idén befuthat Steamre, és az outtheregame.com oldalon elő is lehet rendelni 10 dollárért.

A berlini, két fős Maschinen-Mensch csapata egy izgalmas rogue-like játékot készít **Curious Expedition** címmel, amelyben olyan ismert 19. századi tudósokat kísérhetünk el egy őrült kalandozásra, mint Nikola Tesla, Charles Darwin vagy épp Marie Curie. Hősünk egy procedurálisan generált világban váratlan események során bizonyíthatja felkészültségét és rátermettségét, vagy halhat rút halált. Az alfa állapotú játék 12 dollárért megvehető a curious-expedition.com címen, amivel egyelőre a böngészős verziót próbálhatjuk ki. Íme egy hosszú játékmenet-videó: http://youtu.be/kOsqYXag6oI.

Nagy mákunk van, hiszen a **Prismata** pont elérte a kitűzött célt a Kickstarteren. A Lunarch Studios ígéretes játéka tulajdonképpen egybegyúrja a StarCraftot és a Heartstone-t, azaz egy ingyenes gyűjtögetős kártyajátékról van szó, amelyben erőforrás-menedzselés és bázisépítés is helyett kapott. Leírni nehéz lenne a játékmenetet, jobb, ha körülnéztek a prismata.net oldalon, ahol a bétára is lehet jelentkezni. Egy izgalmas, pörgős stratégiai-taktikai játékról van szó, amely mögé komoly közösségi támogatást is építenek a készítők, szóval ha minden jól sül el, akár nagy durranás is lehet belőle.

A **Hollow Knight** már az állóképekkel megvett kilóra (akárcsak a KS és a Steam közösségét...), mozgásban pedig még elbűvölőbb a Team Cherry (teamcherry.com.au) kalandelemekkel átszőtt akcióplatformere. Címszereplő enigmatikus lovagunk egy földalatti birodalomba ereszkedik alá, hogy felderítsen egy ősi titkot, és megküzdjön tengernyi rusnya csúszómászóval. A 2D-s, rajzfilmszerű megjelenés, a kihívásokkal teli, mégsem túl aljas játékmenet, a rengeteg felfedezni való csak hab a tortán.

Azt csak remélem, hogy el fog készülni a **To Azimuth**, miután ha csak kicsivel is, de elbukott a KS-projekt, a Steam közössége viszont zöld utat adott a (bracket)games játékának. Egy narratív kalandcímről van szó, amely 1978-ban játszódik Alabamában, és egy eltűnt vietnami veterán nyomába eredünk annak húgával és volt katonatársával. A dolog aztán x-aktás fordulatot vesz, idegenekkel, összeesküvés-elméletekkel, kormányzati machinációkkal. A játék érdekessége, hogy folyamatos döntéshelyzetek elé állít minket, és az ezekkel felépített sztorit megoszthatjuk magunkkal és másokkal is – a lány történetét beimportálva a katonatárs fejezetébe szinte más-más játékmenetet és finálét kapunk. Érdekes koncepció, izgalmas látvány és jó zenei anyag a Neutrino Effecttől – szurkolok neki!

HOGY ÁLLUNK?

2014/04-es számunkban számoltam be arról, hogy a legendás Julian Gollop nekiállt a Chaos című játék (az X-COM ősapja) újraélesztésének. Nos, a Kickstarter-gyűjtés remekül sikerült, a **Chaos Reborn** pedig máris megvásárolható a Steamen korai hozzáférésben, és bár még sok minden hiányzik belőle, így is remek móka, amit a rengeteg pozitív értékelés is fémjelez. Úgy tűnik, Gollop mit sem öregedett az elmúlt harminc évben...

Ugyanebben a számban szerepelt a **Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today** című kalandjáték is, amely igencsak megmozgatta a fantáziámat. Nos, szerencsére nem csak az enyémet, hiszen a műfajban jelenleg élen járó Deadalic felvállalta a kiadást, így nemcsak a megjelenés biztosított, de a profi angol szinkron is. Bravó!

Másik szívügyem a **Darkest Dungeon**, amely 2014/03-as számunk vendége volt. A fantasztikusan kinéző hardcore, old-school RPG / roguelike dungeon crawler ugyan lecsúszta a tavaly őszre ígért megjelenést (mondjuk az korainak is tűnt), viszont a fejlesztő Red Hook Studios örömmel közölte, hogy februárban már megvásárolható lesz a játék a Steamen korai hozzáférésben – az áruházbeli oldal már él is, szóval érdemes bekészülni rá.

Picit kakukktojás e rovatban, mégis idekívánkozik, hogy a nagyszerű **Primordia**, amelyről 2013/01-es számunkban közöltünk tesztet, elérte a 2.0 verziószámot. Bizony, a Wormwood Studios nem hagyta magára szeretett gyermekét, a kiadás óta is folyamatosan nevelgetik, így nemcsak Steam-kártyák kerültek be, hanem egy rakás új funkció, hang, animáció és bugfix. Itt az ideje egy újabb végigjátszásnak!

2013/10-es számunkban mutattuk be a **Framed** című, képregényszerűen megrajzolt, noir stílusú játékot, amelynek sztoriját a kockák átrendezésével tudjuk előrelökdösni. Jelentem: a Loveshack Entertainment IGF-győztes, számtalan díjat besöpört alkotása megjelent iOS platformra, és bár a 4,99 dolláros árhoz képest igencsak rövid, kedvező kritikákat kapott. Android-verzióról még nincs hír, de a PC-s változat már készül.

A tavalyi, nagy sikerű Shelter második részében ezúttal egy hiúzmama bőrébe bújhatunk, hogy otthont teremtsünk családunknak, majd világra hozzuk és életerős vadakká neveljük kicsinyeinket, bármilyen furcsán is hangozhat mindez. A Might and Delight játéka elődje sajátos grafikáját örökölte, a zenéről ismét a Retro Family gondoskodik, és ami a lényeg: a **Shelter 2** már februárban elérhető lesz a Steamen.

2015

JÁTÉKOK AZ IDEI ÉVRE

Aki a tavalyi esztendőt csalódásként élte meg, minden bizonnyal örömmel fogja nyugtázni, hogy a 2015-ös kínálat sokkal érdekesebbnek tűnik, még ha változatosnak nem is, hiszen a több száz készülő játék egy jelentős hányada a túlélésről szól, megpróbálva meglovagolni az elmúlt esztendők sikercímeit. Ezért idén a hagyományoktól eltérően nem 100 játékot emelünk ki, „csupán" közel 60 olyat, amit semmiképp sem szabad kihagyni. Hiába, ilyen a helyhiány: azokat nem is vettük számításba, amik a korai hozzáférés keretén belül már elérhetők, és igyekeztünk azokat is a háttérbe tolni, melyeket a közelmúltban mutattunk be.

01.23

SAINTS ROW IV: GAT OUT OF HELL

sandbox akció

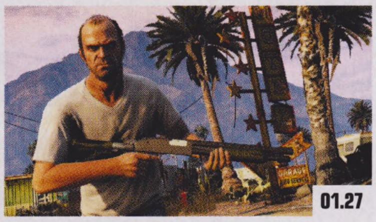
Voltak már a cybertérben, megjárták az űrt, megmentették a karácsonyt, szuperhősökre emlékeztető képességeket is kaptak, úgyhogy nem nagyon maradt már terep, amit ne hódított volna meg a Saints Row-sorozat. Az új helyszín maga a pokol!

01.30

DYING LIGHT

akció-RPG

E havi címlaptémánkról négy teljes oldalon mesélünk, és mire a januári magazin a boltokba kerül, szinte már a teljes változat is kijött, így a hónap végén ti magatok is megnézhetitek, a Techland miként vitte tovább a Dead Island-örökséget.



01.27

GRAND THEFT AUTO V

sandbox akció

Kihagyhatatlan, és minden szempontból evidens: másfél évet kellett várnunk arra, hogy PC-re is megérkezzen a GTA-sorozat aktuális epizódja, de úgy tűnik, megérte, hiszen nemcsak a szokásos fejlettebb grafikát kapjuk meg, de számos tartalmi bővítést is.

TAVASZ

H1Z1

túlélő

Sajnos a SOE a sokadik megkeresésünkre sem reagált, így egyelőre nem tudtuk személyesen is kipróbálni a DayZ lélektani követőjét, amelyben a zombiapokalipszis által ledózerolt Egyesült Államokban kell megtenni mindent a túlélésért. Gigantikus, szabadon bejárható térkép, kraftolás, bandázás, járművezetés, dinamikus időjárás egy perzisztens világban, free-to-play alapokon, mikrotranzakciókkal, a PlanetSide 2 motorjával, és egy, PvE-re és nem PvP-re kihegyezett játékmenettel. A H1Z1 is a korai hozzáférést választotta, és még idén PlayStation 4-re is megérkezik. Ha ez sem szorongatja meg, vagy sarkallja gyorsabb munkára a DayZ fejlesztőbrigádját, akkor semmi sem fogja!

TAVASZ

PILLARS OF ETERNITY

szerepjáték

A Wasteland 2 elsöprő sikere, hihetetlenül magas színvonala után kevesen mernek nem hinni az Obsidian új szerepjátékában: habár témáját tekintve nincs sok köze az inXile posztapokaliptikus RPG-jéhez, de ugyanazt a retróhullámot lovagolja meg ez is, hiszen a második reneszánszát élik a kemény, játékmenet-központú szerepjátékok. Ezt a legendás Baldur's Gate és a Planescape: Torment ihlette, és igazából mind a mechanikáját, mind a külsejét tekintve simán elmehetne Baldur's Gate 3-nak. Gigantikus, valamenynyire szabadon bejárható világ, öt főből álló csapat, mély és gazdag karakterfejlesztés, gazdagon kidolgozott, komoly történelemmel rendelkező univerzum várja a legelkötelezettebb RPG-rajongókat.

02.17

TOTAL WAR: ATTILA

stratégia

Az biztos, hogy a Rome II után egyáltalán nem egy szinte közvetlen folytatásra számítottunk a CA-től, de az Attila már a tél végén megérkezik, hogy elmesélje a Római Birodalom bukását, a mindent elsöprő hunokkal a főszerepben.

TAVASZ

GRIM FANDANGO REMASTERED

kaland

Tim Schafer életművének, és talán az egész kalandjáték műfajának a csúcsa tér vissza, minimálisan ráncba szedett külsővel, a modern kor követelményeihez igazított irányítással, és egy díszes konzolos változattal. Nem hagyhatod ki.

JANUÁR

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III HD

stratégia

Sokak szerint mind a mai napig nem sikerült felülmúlni a Heroes of Might and Magic III-at sem a műfajban, sem a sorozatban, úgyhogy éppen itt volt az ideje egy HD-újrakiadásnak, amely magasabb felbontással, Steamworks-alapú multiplayerrel keveri újra a legendát.

02.10

EVOLVE

shooter

A 2015-ös kínálat egyik legnagyobb játékát talán senkinek sem kell bemutatni: pont a múlt hónapban tettük a magazinban, ráadásul már több nagyobb bétatesztelési lehetőség is volt. Már most biztosra vehető, hogy ez lesz az év multiplayer slágere!

TAVASZ

BROKEN AGE: ACT 2

kaland

Súlyosan sokat késett, de az első epizód alapján minden időt megérdemel minden idők egyik legsikeresebb Kickstarter-játéka. Tim Schafer kalandjáték-legenda egyszerű játékmenettel, de varázslatos karakterekkel meséli tovább futurisztikus és absztrakt történetét.

01.30

LIFE IS STRANGE

kaland

A Gone Home elsöprő sikere után nagy keletje van az érzelgős, az emberi lélek rejtelmeibe ásó kalandjátékoknak, és ebből a tortából hasít ki egyet magának a Remember Me-t elkövető francia Dontnod, egy tinilánnyal a főszerepben, aki vissza tudja pörgetni az időt.

05.19

THE WITCHER 3: WILD HUNT

szerepjáték

Kétszer is csúszott, de májusban végre tényleg megjelenik a modern szerepjátékok piacán meghatározó szerepet betöltő The Witcher-sorozat harmadik része, minden eddiginél nagyobb, szabadon bejárható világgal, elkalandozható játékórák sokaságával.

03.25

BLOODBORNE

akció-RPG

Pazar látványvilággal és egy látszólag teljesen új világgal viszi tovább a Demon's Souls és a Dark Souls játékmenetét a japán FromSoftware, újabb kegyetlen küzdelmekbe taszítva a bátor kalandorokat. Ezért tuti megéri PS4-et venni!

03.20

PROJECT CARS

szimulátor

Már azt hittük, sohasem fog elkészülni minden idők legambiciózusabb versenyjátéka, de a rajongói összefogásnak, a fejlesztők alaposságának és egy kiadó bevonásának hála a Project Cars sínen van, és várhatóan letarolja az egész műfajt.

2015

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

akció-kaland

Hideo „Többet nem csinálok MGS-t" Kodzsima megszámlálhatatlanul sokadszorra ül vissza a Metal Gear Solid-franchise rendezői székébe, hét évvel a legutóbbi számozott rész után folytatva Big Boss sztoriját. A sorozat több évtizedes történetének legnagyobb játékterű, legtöbb lehetőséggel rendelkező epizódja mindent egy tető alá hoz, amit az MGS az elmúlt években fel tudott mutatni, kezdve a jól ismert, tökéletesre csiszolt lopakodással a bázis- és csapatépítésen át egészen addig az online módig, amely az MGS 4 egyik legjobb, de legkidolgozatlanabb része volt, így éppen itt volt az ideje, hogy megkapja az őt megérdemlő figyelmet és tiszteletet, és az újrázás lehetőségét. Persze a sztori élvezetéhez nem árt az előzmények, elsősorban a Snake Eater és a Peace Walker ismerete, ehhez pedig nem árt régi konzoltulajdonosnak lenni, de a Phantom Pain önmagában is élvezhető, ráadásul egy pazar visszatérés is lesz a sorozat történetében, hiszen a decemberi Ground Zeroest nem számítva 14 esztendeje nem volt PC-n MGS. Ha pedig abból indulunk ki, hogy a GZ messze az évtized egyik legszínvonalasabb átirata, biztosak lehetünk benne, hogy az MGS5 is megállja a helyét, és kihasználja a platform képességeit. Így már csak két nagy, megválaszolatlan kérdés maradt: egész pontosan mikor jelenik meg, és miért nem ma?

03.19

BATTLEFIELD HARDLINE

shooter

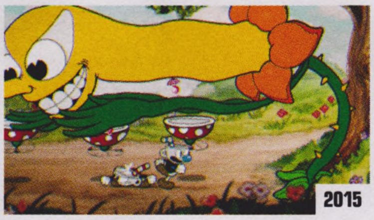
Egy fejlesztő sem akar olyan hozzászólásokat és visszajelzéseket a nyakába, mint amit a Visceral Games kapott a Battlefield Hardline első bétatesztje után – a sorozat fejlesztésének jogát legalább egy epizódig ugyanis a Dead Space-brigád kapta meg, amely fogta a Battlefield 4 vázát, és ráhúzott egy rendőrös-rablós témát, városi terepre terelve az alapvetően katonai akciókra kihegyezett sorozatot, mindenki legnagyobb megdöbbenésére és megrökönyödésére. Hogy ez mennyire jól sül el, és mit tudnak kezdeni a hagyományosan gyenge sztorimóddal a történetmesélés mesterei, az március vége felé kiderül. Reméljük a legjobbakat!

04.15

MORTAL KOMBAT X

verekedős

Komolyan rákapott a Mortal Kombat széria ízére az éveken át komoly bajban lévő NetherRealm Studios, hiszen Ed Boon birodalma a 2011-es MK óta valósággal szárnyal, és népszerűbb, mint valaha, így komoly várakozások övezik a Mortal Kombat X-et, amely nem kisebb terhet vett a nyakába, minthogy összehozza a veterán, mindenki által ismert szereplőket az új tagokkal, és persze a NetherRealm korábbi játékaiban bemutatott újdonságokkal. Így költözik át az Injustice-ból a bizonyos fokig interakciós lehetőségeket kínáló terep, az egyes karakterekhez rendelt többféle mozdulatsor, és az előző MK-ban debütált energiamutató, mellyel speciális képességek tucatjai aktiválhatók.



2015

CUPHEAD

run and gun

Az 1930-as évek rajzfilmjei által ihletett kanadai fivérek run and gun műfajban elmesélt története egy Cuphead nevű karakterrel a főszerepben, aki bossok sokaságával megküzdve próbálja visszafizetni adósságát magának az ördögnek.

2015

FORTNITE

túlélő

Már legalább a második iterációnál tart az Epic Games eredetileg a Minecraft-mintájára felépített túlélőjátéka, ahol egy maroknyi embernek kell felszerelést és alapanyagot gyűjtenie, épületeket építeni, mindent megtéve a túlélés érdekében.

TAVASZ

DEAD ISLAND 2

akció-RPG

Új kezekben a komoly sikereket soha el nem érő Dead Island-franchise fő vonulata: a második (valójában a harmadik) Dead Island-epizódot a Spec Ops: The Line-t elkövető német csapat készíti, akik vérkomoly sztori helyett őrült szereplőket, őrült történetet, és ehhez passzoló játékmenetet ígérnek, a cím ellenére nem egy szigeten, hanem egy napos amerikai államban.

2015

BATTLEBORN

akció

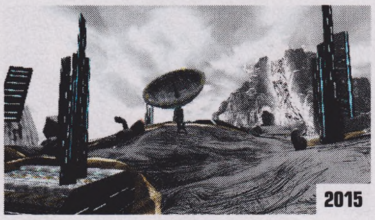
MOBA-elemekkel ötvözött kooperatív shooterrel viszi tovább a Borderlands-sorozat készítése során szerzett tapasztalatát a Gearbox, egy olyan világgal a főszerepben, melynek idegen fajai az univerzum utolsó csillagáért küzdenek.

2015

FIREWATCH

túlélő

Wyoming állam hegyekkel és hatalmas erdőkkel tűzdelt vadregényes tájain nem az űrlények és az élőholtak jelentik a legnagyobb veszélyt, hanem a mindent felemésztő tűz. A feladatod a vidék és önmagad megismerése egy meseszép vidéken.



THE MAGIC CIRCLE

kaland

Kamu remake egy sosemvolt játékból, ami igazából magáról a videojáték-készítésről szól, tele bugokkal, glitchekkel, befejezetlen ötletek sokaságával, miközben a fiktív alkotók folyamatosan marakodnak az ígéretekről a főhős feje felett.

DREADNOUGHT

akció

Gigantikus, a Battlestar Galacticában látott bárkák méretével vetekedő hajók sokasága csap össze a Dead Island 2 fejlesztőinek játékában, online arénákban eresztve egymásnak a vérre és persze a hírnévre éhes hajókapitányokat.

RETURN OF THE OBRA DINN

kaland

Az Obra Dinn Londonból indult 1802-ben, 200 tonna rakománnyal a fedélzetén, de csak hat évvel később ért révbe, legénység nélkül. A te feladatod kideríteni, mi történt a hajón, mi lett a legénységgel és a rakománnyal, és mi történt a kiesett évek alatt.

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

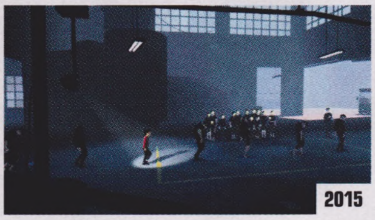
akció–kaland

Eredetileg tavaly őszre vártuk, végül idén nyár lett belőle: a Rocksteady visszatért, hogy megnyissa Gotham kapuit, végre teljesen szabadon engedve Batmant és a játékost a hatalmas városban, a jól ismert játékmenet továbbcsiszolt változatával.

HOTLINE MIAMI 2: WRONG NUMBER

akció

Eredetileg kiegészítő lett volna, aztán folytatásnak nevezték ki. Előzmény és utózmány egy személyben, a már jól ismert játékmenettel, egy olyan világban, ahol a maszkos hősök cselekedetei másokat is arra ihlettek, hogy fegyvert ragadva számoljanak le az alvilággal.



INSIDE

platform

A Limbo alkotói öt év pihenő után visszatérnek, hogy a kultikus első munkájuk játékmenetét felhasználva meséljék el egy fiú történetét, aki egy komor és könyörtelen világban kénytelen mindent megtenni az életben maradásért. Nem lesz egyszerű a dolga.

MIGHT AND MAGIC HEROES VII

stratégia

A német Limbic Entertainmentre hárult a feladat, hogy az Unreal Engine 3 segítségével folytassák a legutóbbi Heroes-epizódok történetét, ezúttal féltucat játszható frakcióval, és az évtizedek óta finomhangolt játékmenettel.

MIGHTY NO.9

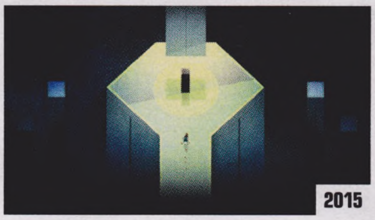
platform

A Mega Man jogait a Capcomtól való távozásával ugyan elvesztette, de ez nem akadályozta meg a legendás Inafune Keidzsit abban, hogy új név alatt, immáron a maga uraként gondolja tovább a kultikus sorozat játékmenetét, ráadásul minden létező platformon.

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

kaland

A frenetikus Dear Esther és a gyomorforgató Amnesia: A Machine for Pigs után a világvége történetét meséli el a The Chinese Room, hat főszereplővel a porondon, akik mind elmondják a maguk sztoriját az apokalipszis közepén, egy csendes angol falucskában.



2015

BELOW

akció–kaland

A legendás The Legend of Zelda ihlette Below kőkemény rogue-like játék lesz, véletlenszerűen generált terepen, egy titokzatos világban, permanens halállal, brutális, de fair harcrendszerrel és egyelőre ismeretlen paraméterekkel rendelkező multiplayer móddal.

2015

KHOLAT

kaland

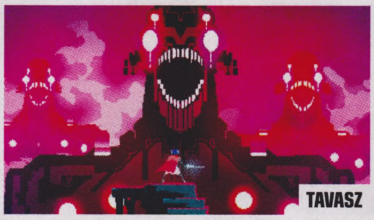
A valós alapokon nyugvó horrorjáték a Dyatlov-incidenst dolgozza fel, melynek során tíz hegymászó vágott neki az Urál-hegység északi csúcsának, de csak egyikük tért haza, a többiek pedig rejtélyes körülmények között odavesztek a hegyen.

2015

THAT DRAGON, CANCER

kaland

Keserédes, történetközpontú kalandjáték két szülőről, akiknek gyermekét 12 hónapos korában rákkal diagnosztizálták, de a betegség csak négy évvel később ragadta el tőlük. Kálváriájuk történetét meséli el a minimalista ábrázolású, művészi játék.



TAVASZ

HYPER LIGHT DRIFTER

akció–RPG

Összebútorozott a The Legend of Zelda: A Link to the Past és a Diablo, a 16 bites játékok grafikáját idéző, mégis teljesen modern köntösben, 2D-s játéktérben öregbítve tovább az akció-szerepjátékok egyre népszerűbb hírét, a kickstarteres támogatásnak hála.

2015

KILLING FLOOR 2

akció

A hordázást tökéletesítő, kultikus státuszt is elérő Killing Floor közvetlen folytatásában vesztésre áll a világ: ezúttal egy rejtélyes vírus tizedeli a lakosságot, a te dolgod pedig az, hogy mindenkit agyonlőj, akit csak magához ragadott a fertőzés.

2015

NO MAN'S SKY

akció–kaland

Procedurálisan generált, felfoghatatlanul hatalmas univerzum felfedezésre váró bolygók trilliárdjaival, töltés nélküli landolással, saját flórával és faunával, online kapcsolatot ápoló univerzummal, végeláthatatlan mennyiségű élménnyel.

2015

HELLRAID

akció–RPG

Az első Dead Islandet elkövető lengyel Techland nem hagyja veszni a sikeres formulát: azt nemcsak a Dead Island kiköpött mása, a Dying Light viszi tovább, de a bő egyéves késésben lévő Hellraid is, amely a kultikus Hexen- és Heretic-sorozatok gótikus fantasyvilágát házasítja össze a Dead Island képességfával, kraftolással ékesített játékmenetével. Az eredetileg előző generációs konzolokra is szánt, de tavaly alaposan átgyúrt játék továbbfejlesztett Chrome Engine 6 motorral, rengeteg szörnnyel, hatalmas világgal és persze négy főre kihegyezett kooperatív sztorival várja a lootra és a skalpokra éhes érdeklődök hordáját.

2015

MINECRAFT: STORY MODE

kaland

A Borderlands után újabb külsős videojáték-sorozat került a kalandjátékok műfajának modern kori népszerűségéért felelős Telltale kezébe. Ezúttal nem kisebb hal, mint maga a Minecraft akadt a hálójukba: egy olyan játék, aminek sem története, sem karaktere, csak épp egy hatalmas, több tízmilliót számláló rajongói tábora. Éppen ezért a Minecraft: Story Mode nem is a Minecract-világ egyetlen nemesített szereplőjének, Steve-nek a történetét regéli el, hanem egy teljesen saját, egyedi sztorit, amely se megmagyarázni, se elmesélni nem fogja, hogyan is alakult ki a Minecraft világa, viszont mindent megtart – például a teljesen egyedi ábrázolásmódot –, ami a Mojang játékát naggyá tette.

JUST CAUSE 3

akció-kaland

Rico és hajmeresztő mutatványai visszatérnek. A Just Cause-sorozat harmadik részében ismét egy hatalmas, diktátor uralta sziget vár arra, hogy felszabadítsák, és ezúttal tényleg minden eszköz adott ahhoz, hogy a feladat minden eddiginél izgalmasabb legyen.

HOMEFRONT: THE REVOLUTION

stratégia

Habár előbb a kiadója, aztán a fejlesztője is kihalt alóla, idén végre tényleg elkészül és megjelenik a Homefront: The Revolution, amely ezúttal azt mutatja be, mi történt Philadelphia városával, miután az országot lerohanta az egyesített Korea hadserege.

THE LEGEND OF ZELDA

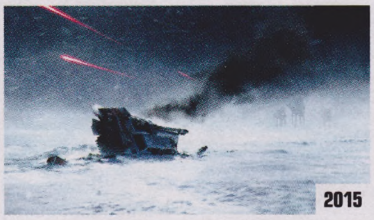
akció-kaland

A Wii U-vásárlás ugyan az utolsó dolog, ami egy átlagjátékos fejében megfordul, de ezen komolyan fordíthat a The Legend of Zelda, a lassan három évtizedes múltra visszatekintő sorozat forradalmi epizódja, amely sandbox világával igyekszik hódítani.

RAINBOW SIX SIEGE

akció

A történetorientált Patriots ugyan becsődölt, de az elkészült elemeket nem hagyja kárba veszni a Ubisoft: a Siege keményvonalas shooter lesz, szabadon rombolható tereppel, túszmentéssel, és gyors, pörgős multiplayer-meccsekkel a főszerepben.



STAR WARS: BATTLEFRONT

shooter

A Lucasarts felvásárlása, majd tulajdonképpeni bezárása nem jelenti a Star Wars-játékok végét: a franchise az Electronic Artshoz került, amely a Battlefield-sorozaton edződött DICE kezébe adta a multiplayer shooter Battlefront kulcsait.

RISE OF THE TOMB RAIDER

akció-kaland

Ideiglenes Xbox One exkluzívként érkezik az Uncharted nyomdokaiba szegődő Tomb Raider-sorozat következő darabja, ahol Lara már valamenynyire harcedzett, rátermett kalandorként ered egy újabb kincs, és persze egy újabb kaland nyomába.

UNCHARTED 4

akció-kaland

A PlayStation 3-as trilógia után PlayStation 4-en folytatja a zseniális Uncharted-sorozatot a konzolos játékfejlesztés legendás csapata, a Naughty Dog. Régi, de megöregedett főhős, új kincs, új feladat: Nathan Drake végre visszatér!

SOMA

horror

A modern horrorjátékok reneszánszát elindító Amnesia után többéves pihenőre tért a Frictional Games, hogy idén a tenger mélyére, egy PATHOS-2 nevű kutatóállomásra invitáljanak, ahol a komplexumot irányító gépek öntudatra ébredtek.

THE WITNESS

logikai-kaland

A logikai platformer Braid után a Myst-széria lélektani követőjén dolgozik Jonathan Blow, egy monumentális szigeten eresztve szabadon minket, ahol feladványok százai várnak arra, hogy valaki elgondolkodjon rajtuk, és meg is oldja őket.

ASSASSIN'S CREED VICTORY

ŐSZ

ASSASSIN'S CREED: VICTORY

akció-kaland

Habár a Unity több módon is megpróbálta újítani az egyre inkább elfáradó és önismétlő Assassin's Creed-sorozatot, a technikai malőrök és a be nem váltott ígéretek miatt a Unity mégis a 2014-es esztendő legnagyobb csalódása lett. Ezen próbál javítani az évek óta készülő, és idő előtt kiszivárogtatott Victory, amely ezúttal a viktoriánus kor Angliájába tereli az asszasszinok és a templomosok háborúját, elsősorban Londonban eresztve egymásnak a két frakció képviselőit. Az egyelőre ismeretlen nevű főhős repertoárja csáklyával bővül, mellyel Pókemberhez hasonlatosan képes hálóhintázni, illetve villámgyorsan közlekedni a hatalmas város épületei között.

2015

HEROES OF THE STORM

MOBA

Habár hivatalos megjelenési időpontja – minden más Blizzard-játékhoz hasonlóan – ennek sincs, de a Heroes of the Storm több, mint ígéret. A technikai alfatesztje már tavaly óta zajlik, kora tavasszal pedig elindul a béta is, így minden eddiginél hatalmasabb közönség nézheti meg, pontosan miként is képzeli el a túlzsúfolt MOBA-műfajban a maga játékát a legendás csapat. Az összes fontosabb Blizzard-franchise karaktereit felvonultatót Heroes of the Storm több nagy újítással, például dinamikusan változtatható pályával és NPC-k közreműködésével bíró játékmenettel igyekszik új életet lehelni a kifáradt formulába.

ŐSZ

QUANTUM BREAK

akció-kaland

A definitív Xbox One-játékok sorát igyekszik bővíteni a Max Payne és az Alan Wake-sorozatról ismert Remedy, ezúttal egy az időt megállítani képes főhőssel a főszerepben, egy totálisan filmszerű, hiperlátványos ábrázolásmódú világban.

2015

THE BANNER SAGA 2

sRPG

Szintén a kickstarteres gyűjtés gyümölcse volt az első The Banner Saga, amely játékmenetével ugyan sokaknak csalódást okozott, végtelenül egyedi, messzemenőkig hangulatos világa viszont örökre bevésődött a fejünkbe, így idén érkezik a lezáratlan történet folytatása.

2015

MAD MAX

akció-kaland

Idén nemcsak új filmmel gazdagodik a Mad Max-saga, de hivatalos videojáték-változattal is, egyenesen a Just Cause alkotóinak műhelyéből, egy gigantikus méretű, szabadon bejárható posztapokaliptikus világgal, ahogy azt kell.

2015

ARMIKROG

kaland

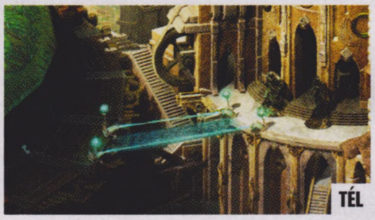
Kickstarteres pénzből készül a kultikus Neverhood folytatása. A gyurmából felépített világ eredeti formájában, a régi fejlesztőcsapat közreműködésével tér vissza, ezúttal egy űrhajóssal a főszerepben, aki egy furcsa planétán landol.

TÉL

KINGDOM COME: DELIVERANCE

szerepjáték

Nem tennénk nagy pénzt arra, hogy idén tényleg megjelenik a kickstarteres gyűjtések egyik legambiciózusabb darabja, de ha elkészül, akkor a fantasyelemeket nem tartalmazó Kingdom Come lehet a középkori szerepjátékok új, meseszép királya.



TÉL

TORMENT: TIDES OF NUMENERA

szerepjáték

Adöbbenetesen jó Wasteland 2 után újabb klasszikus szerepjátékot készít az inXile Entertainment, ezúttal a Planescape: Torment örökségét gondolva tovább egy középkori szinten ragadt, mégis futurisztikus világban.

Bloodborne™

[IRTA CHOCHO] **A Sony kissé megkésve bár, de felismerte a Souls-játékok sikerének fontosságát, és azok alkotójával, a japán FromSoftware-rel együtt most újra elszabadítja az élőhalottak poklát, ezúttal véletlenszerű pályákkal nehezítve meg az amúgy is elkeseredett küzdelmeket.**

Hajszálpontosan egy esztendeje annak, hogy megírtam a Dark Souls II négyoldalas előzetesét a tavaly januári Guruba. Akkoriban még nem hittem, hogy a From szándékos kibabrálásra tervezett alkotása lesz az a játék, ami számomra az egész évet meghatározza majd. Amikor viszont az ölemben landolt a PC-s tesztpéldány, megszűnt létezni a külvilág, és heteken át csak a Dark Souls forgatta az agytekervényeimet. Minden egyes harc, az első pillanattól az utolsó, torokszorító lezárásig vezető másodperc, na meg az összes elhaló hangon felmormogott monológ velem maradt 2015-re, biztosítva, hogy az idei év legjobban várt játéka számomra a Bloodborne legyen. Annak ellenére, hogy a FromSoftware elméletileg kizárólag PlayStation 4-re készíti el Gyula, a vérben edzett démonvadász kalandját – ám ne szaladjunk ennyire előre, sőt, az exkluzivitás témakörét a cikk végéig tegyük is zárójelbe, és inkább nézzük meg, mit várhatunk a két hónap múlva boltokba kerülő Bloodborne-tól!

GYULA VAGYOK, NEM MOSÓGÉPSZERELŐ

Igen, jól olvastátok a fenti nevet, az egyik szereplőt valóban Gyulának hívják, és afféle démonvadász egy alternatív, steampunk világban, ahol kísérteties betegség tizedeli a lakosságot. Gyógyír nincs, igaz, egy régi legenda szerint Yharnam elfeledett városának lakói egykor réges-régen szintén szembenéztek a dögvésszel, ám valahogy felülkerekedtek rajta. Gyula tehát egy titokzatos ellenszer reményében keresi fel Yharnamot, amit azonban ott talál, az egy halom veszedelmes szörnyeteg, amelyek hosszú évszázadok óta uralják a lepusztult metropoliszt. Mielőtt azonban beleélnétek magatokat Gyuszi helyzetébe, muszáj tisztázni, hogy ő csak egy a megannyi hős közül, akik Yharnam felé vették az útjukat.

Mi is egy ilyen reménykereső harcost személyesítünk meg, rokonítva a játékot a Dark Soulsszal, és akárcsak Drangleic elátkozott földjein, úgy Yharnam rétegesen felépített városában is összefuthatunk majd hozzánk hasonló kalandorokkal, kikacsintva így a kooperatív és kompetitív lehetőségeket egyaránt magába foglaló többjátékos módra. Sajnos a sztoriról sokkal többet nem tudunk, az azonban biztos, hogy a vér legalább olyan kulcsszerepet játszik benne, mint a Souls-szériában a lelkek. A Bloodborne-ban kétféle vért vehetünk magunkhoz, tisztát és fertőzöttet. Utóbbi túladagolása felgyorsítja a betegség tüneteit, és hatalmas, dühöngő mutánssá változtatja a karaktert, akit ezt követően a többi vadásznak kell ártalmatlanná tennie (Evolve, valaki?). A tiszta vér ezzel szemben semlegesíti a betegséget, és valószínűleg a történet kerekének előrehajtása miatt igazán fontos.

VESZÉLYBEN A LELKETEK

Ha már szóba került a Dark Souls, muszáj lesz gyakran emlegetni a népszerű sorozatot, lévén Mijazaki maga is Souls-játékként tekint a Bloodborne-ra – annak ellenére is, hogy saját bevallása szerint az új alkotás annyi ponton tér el a megszokott recepttől, hogy szinte csak hangulat és a külalak terén azonos a Souls-formulával. Mi tagadás, ránézésre a Bloodborne kiköpött Dark Souls: a hatalmas pengéket cipelő harcos sötét folyosókon bandukol (ráadásul fáklya is van!), és megátalkodott rémlényeket aprít fel, miközben a kontrollert szorongató játékos azon izgul, hogy „jaj, mi fog történni, ha a következő sarkon az egyik fenevad jól a hátsómba harap".

Vannak játékok, melyekért megéri konzolt vásárolni, és nagyon úgy fest, hogy a Bloodborne is ilyen lesz.

SZELLEMI ÖRÖKÖS

A FromSoftware hivatalos álláspontja szerint a Bloodborne nem a Souls-sorozat tagja, ugyanakkor Mijazaki látványosan kerül minden olyan kérdést, amiben a Souls és a Bloodborne univerzumok közti esetleges kapcsolatot boncolgatják. És talán nem véletlenül, ugyanis a zárt alfateszt alatt a játékosoknak sikerült hozzáférniük egy elzárt, csak bugolással elérhető bosshoz, aki, ha legyőz bennünket, Umbasát emlegeti – bizony, Umbasát, azaz a Demon's Soulsban is többször szóba hozott istent. Na mármost ez két dolgot jelenthet. Az első, hogy a From szereti az easter eggeket, és akárcsak a Moonlight Great Sword, Umbasa is lehet egyfajta kikacsintás a rajongóknak; a második lehetőség az, hogy a Bloodborne valójában összeköttetésben áll a Demon's Soulsszal. Annak idején Mijazaki fogalmazott úgy egy korai interjúban, hogy „a csapat egy pillanatra sem fontolgatta, hogy Demon's Souls II-t csinál a játékból", amit sokan úgy értelmeztek, hogy a két világ közötti kapcsolatnak nem marad hely a koncepcióban. Ugyanakkor ez azt is jelentheti, hogy a Demon's Souls II egy létező ötlet, talán papíron már formát is öltött, a Bloodborne pedig megalapozza majd a meglepetésfolytatás bejelentését. Márciusban kiderül, mi az igazság.

A kissé költőinek tűnő kérdésre elég határozott választ adott a FromSoftware: amennyiben meghalsz, a tapasztalati pontjaid az enyészeté lesznek, ugyanakkor, ha jól harcolsz, bizonyos kivégzések bemutatásával visszanyerhetsz egy kevés életerőt, így növelve a hős „tartósságát". Az eredmény egy kicsit kevésbé frusztráló, ám Mijazaki szerint igenis nehéz játék, amit a gyors reakcióidőt követelő harcrendszer csak még keményebbé tesz. A Bloodborne-ban nagy újdonságnak számítanak a lőfegyverek, ám a From szerint senki sem fog CoD-ozni Yharnam falai között, ugyanis a lassan tüzelő, nehézkesen kezelhető, és baromi súlyos kézi ágyúk amolyan kétségbeesett végső megoldásnak jók csupán, illetve egyes speciális kombók előcsalására alkalmasak.

A fegyverek – melyekből rengetegféle várható – kétféle funkcióval rendelkeznek, melyek között egyetlen gombnyomással válthatunk, pajzs pedig egyszerűen nem lesz a programban, mert Mijazaki szerint lassította a Souls-játékok dinamikáját, erre pedig a Bloodborne esetében semmi szükség. Az irányítás a Dark Souls II-t idézi, pár olyan extrával, mint például a létramászás közbeni rúgás vagy csapás, illetve a tény, hogy többé nem tudunk meghalni, ha a talpunkra esünk. Ami

ADATOK

KIADÓ
SCEE

FEJLESZTŐ
From Software

MŰFAJ
akció-RPG

MEGJELENÉS
2015. 03. 25.

STÍLUSMINTA

Demon's Souls
2009 (SCEE)

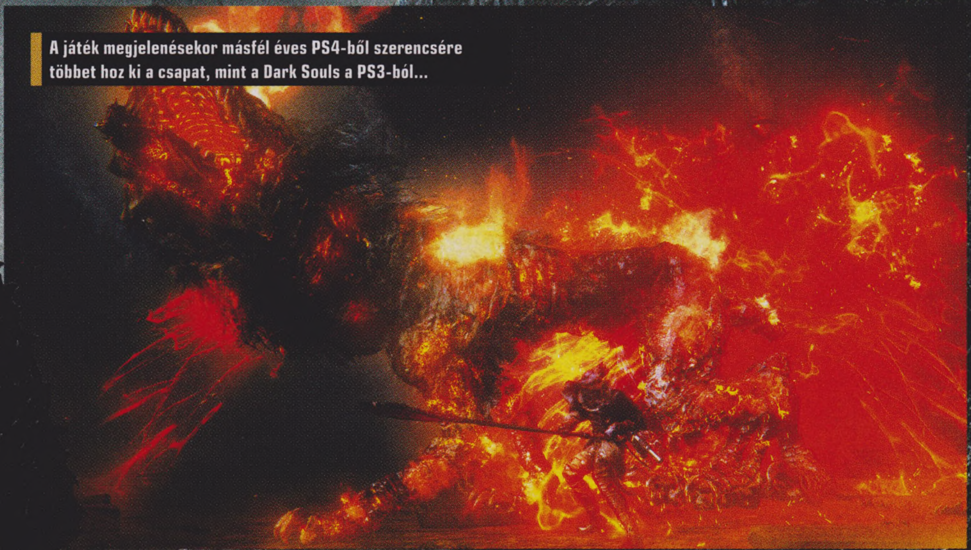
Dark Souls 2
2014 (NAMCO BANDAI)

egyébként az RPG-vénát illeti, elég keveset tudunk róla, noha meg lennénk lepve, ha a Dark Souls II szabad fejlődési fájánál összetettebb rendszert ötölne ki a From. Sőt, mi kicsit kevesebb skillt és tulajdonságot várunk, elvégre minél több van ezekből, annál lassabbá válik a játékmenet.

BELEBOTLOTTAM EGY BOSSBA

Szó mi szó, ez eddig nem sok újdonság, ám a derék japán csapat tudja jól, mi kell az embereknek: véletlenszerűen generálódó dungeonök, bizony! Hiába, a Dark Souls II-t a kiváló pályatervezése ellenére is meg lehet unni 200 óra után, a modern hardverek pedig lehetővé teszik a Diablo-szerű pályaépítést, akár részletgazdag 3D-s környezetben is. A Bloodborne működése persze nem teljesen olyan, mint a Blizzard ördögfiókájáé: a sztoriban kulcsfontosságú helyszínek mindig adottak, a procedurális kódsorok pedig csak a farmolásra, vagy a történet befejezése szempontjából annyira nem jelentős helyszínekre korlátozódnak. Így a főszál fontosabb jeleneteit minden játékos ugyanúgy éli majd át, ellenben ha bemerészkedünk Yharnam földalatti katakombáiba, vagy épp a várost körülölelő erdő fái közé, sosem tudhatjuk, mi vár ránk.

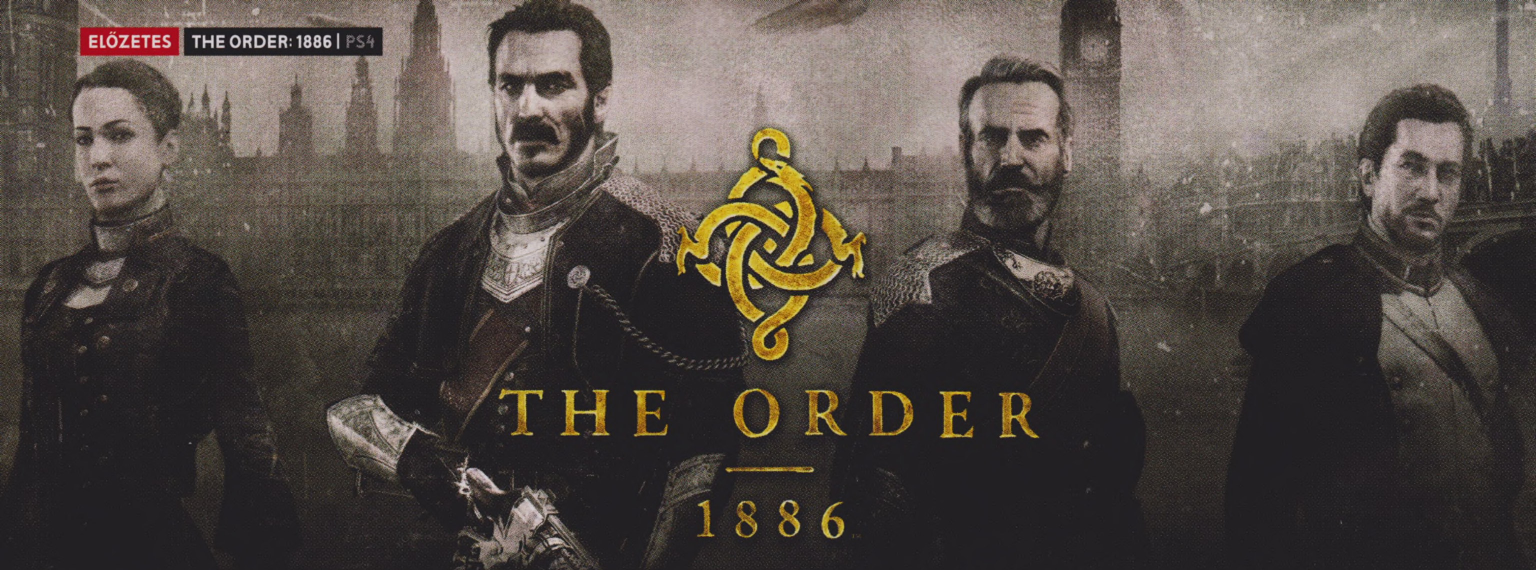
Mivel pedig a multiplayer is fontos részét képzi a játéknak, már lelki szemeink előtt látjuk a haverokkal és idegenekkel együtt megvívott bossharcokat, melyek végén aztán egy személyes csetepaté módján döntjük el, kit illet a zsíros jutalom – már ha egyikünk nem változik dühöngő óriássá a sok rossz vértől, ugye. A Bloodborne-ban egyébként ismét lesznek testvériségek, csak épp a pletykák szerint sokkal összetettebb feladatokat látnak majd el, mint a korábbi Souls-játékokban. És ha már szóba jöttek a főellenfelek, érdemes megemlíteni, hogy a japánok nagyon komolyan veszik a Souls-örökséggel nyakukba szakadt bossok témakörét, azaz képernyőket betöltő, vérfagyasztó fenevadak várnak majd ránk a ködbe burkolózó kapuk mögött.



A játék megjelenésekor másfél éves PS4-ből szerencsére többet hoz ki a csapat, mint a Dark Souls a PS3-ból...

A LEGSZEBB ROMLÁS

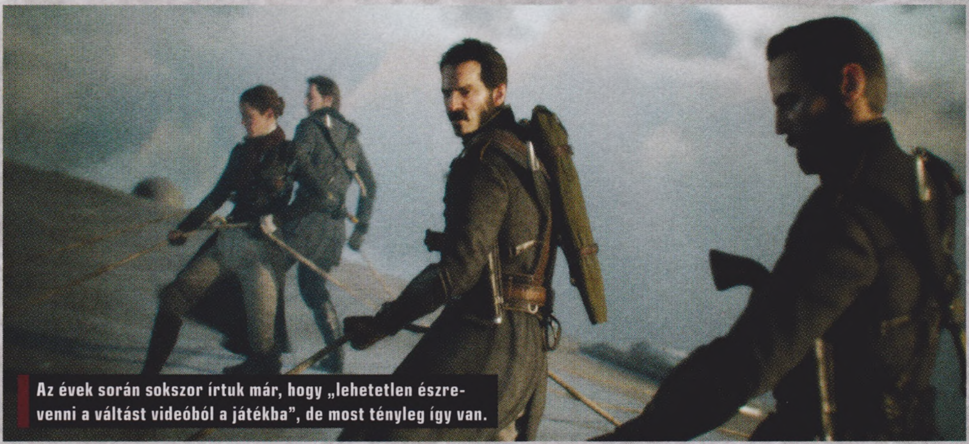
Ami a platform-exkluzivitást illeti, sajnos el kell kedvetlenítenünk benneteket, a Bloodborne egyelőre a Sony gondozásában készül megjelenni, csak és kizárólag a japán gyártó legújabb gépére. Ugyanakkor láttunk már csodát, és mivel nem tudjuk, hogy az esetleges más platformokra szánt változatok jogai a Fromnál vannak-e, ezért egy későbbi PC-s átiratot sem tudunk teljesen megcáfolni. Persze ha a Bloodborne a PS4 sajátja marad, sem kell elkeserednünk, a Dark Souls III jön majd mindenre, amire kell. Technikai téren megállapíthatjuk, hogy a From játékait sosem a grafikáért szerettük... de ez azért baromi jól néz ki, na! A Bloodborne talán nem lesz a „nextgen látvány" örökös megtestesítője, viszont szépnek nagyon szép lesz, mi pedig már ennek is örülünk. Most már csak az kell, hogy a játék elkészüljön a kitűzött dátumig, és ne csússzon megint...



THE ORDER: 1886

[ÍRTA QUAD] **DERÉKMAGASSÁGÚ ASZTALOK ÉS DOBOZOK, OCSMÁNY SZÖRNYETEGEK, MÉRETES FEGYVEREK – TISZTA SOR, EGY FEDEZÉK-SHOOTERBEN VAGYUNK. AZ ORDER PARANORMÁLIS ELEMEKKEL TELEZSÚFOLT VIKTORIÁNUS KÖRNYEZETET ÉS MEGDÖBBENTŐ MENNYISÉGŰ BAJUSZT IS FELSORAKOZTAT ÉRVEI KÖZÖTT.**

A történet meglepően sok elemet kever össze, Nikola Tesla és a Kerekasztal Lovagrendje éppúgy megfér egymás mellett ebben a világban, mint vérfarkasszerű lények vagy épp a steampunk forradalmon áteső London alvilága. A történet gyökerei a kilencedik századig nyúlnak vissza, amikor is az emberiség egy része villámgyors genetikai mutációkon esik át, így félig humán, félig állati hibridek kezdik terrorizálni az éjszakát. A háború esélyei erősen a félvéreknek kedveznek, és végül Artúr király az, aki fel tudja venni a lényekkel a küzdelmet. A kerekasztal lovagjai nem csak profi szörnyvadászokká képzik magukat, de egy mágikus alkimista lötty felhörpintésével kvázi halhatatlanná is válnak. Sebeik szinte azonnal begyógyulnak (helló, regenerálódó életerő!), és öregedésük is lelassul – és ha az egyik mégis elesik valamely brutális csatában, egy tanonc azonnal a helyére lép.


Az évek során sokszor írtuk már, hogy „lehetetlen észrevenni a váltást videóból a játékba", de most tényleg így van.

AZ UTOLSÓ KERESZTESLOVAGOK

A háború évszázadokon át zajlik, ám az ipari forradalom végül a lovagrend, és persze ezen keresztül az emberiség javára billenti el az egyensúlyt. A városokat állandóan világosságban tartó gázlámpák, az égben járőröző léghajók, a hőlátó szemüvegek, energiapuskák, vezeték nélküli kommunikációs eszközök segítségével sikerül majdnem teljesen kipusztítani e lényeket, így hősünknek, a harmadik Sir Galahadnek (Grayson) viszonylag könnyű dolga van. Négy főből álló osztagával a bujkáló lényeket vadássza, míg lassan ráébred, hogy egy második háború is kitörőben van: az elszegényedett londoni tömegek rebelliót szerveznek a lovagok segítségével békében élő dúsgazdag réteg ellen.

Történetünk itt indul be, és bár a további eseményekről nem sokat tudunk, az biztos, hogy árulásban és drámában gazdag sztoriban lesz részünk. Az eredeti Artúr-legenda vélhetően több helyen találkozik majd a játékban látott verzióval, így mind a Galahad, mind a másik három társ (Percival, Lafayette márki, Lady Igraine, de persze egyik esetben sem az eredeti) történetével tisztában levők sejthetnek előre néhány fordulatot. És noha az eddig látott videók mindegyikében a lázadók könyörtelen ellenségként jelentek meg, meglehetősen kételkedünk benne, hogy végig az arisztokratikus kizsákmányolók oldalán fogunk küzdeni. És ki tudja, talán még az is kiderül, hogy a félhumánok sem mind agyatlan gyilkológépek (igaz, erre azért fogadni nem mernénk, de legalább főellenségnek kellemesek lesznek)…

De mindez mit is jelent majd számunkra? Például egy remek, játékokban oly ritkán látott steampunk környezetet. A XIX. századi London már alapjaiban is egy nagyszerű világot jelent (nem véletlenül játszódik itt a jövő évi Assassin's Creed is), hát még ha energiafegyverekkel, fogaskerekek ezreit használó tárgyakkal és vad akcióval felturbózva látjuk viszont. Valószínűleg ez az, ahol a játék a lehető legjobban alakít: a PS4-et alaposan kihasználó programozók

ADATOK

KIADÓ
SCEE

FEJLESZTŐ
Ready At Dawn

MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2015. 02. 20.

STÍLUSMINTA

Gears of War 2
2008 (MICROSOFT GAME STUDIOS)

Uncharted 2: Among Thieves
2009 (SCEE)

MINTHA MÁR LÁTTUK VOLNA...

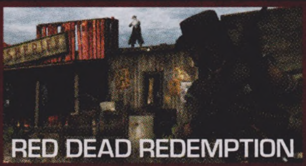
A The Order: 1886 világa ugyan egyedi, na de a játékmenete...

GEARS OF WAR

1 A modern TPS-ek ősatyja akkora nyomott hagyott a műfajban, hogy nem nagyon lesz még jódarabig TPS a piacon, amely ne innen emelné át a játékmenete gerincét.

UNCHARTED 2

2 Maga a fejlesztőcsapat is bevallotta, hogy az Uncharted 2: Among Thievest követően ötlötték ki a The Ordert, így Drake is a múzsák között van.


RED DEAD REDEMPTION

3 A The Order főhőse képes lelassítani az időt, szépen, nyugodtan becélozni akár több ellenfelet is, hogy szinte egy szempillantás alatt lőjje agyon az összeset.

Szorgos iparosok a fedélzeten

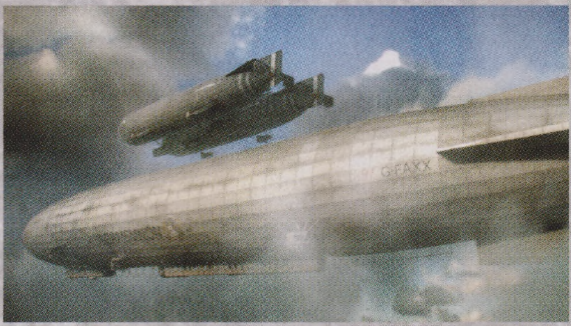
A The Order mögött álló Read At Dawn Studios már 2003 óta aktív videojáték-fejlesztő, de szinte kizárólagosan csak PlayStation-platformra dolgoznak. Első két, rögtön hatalmas sikert aratott játékuk a Daxter és a God of War-széria hordozható változata volt, és csak az Okami Wii-s verziójának elkészítése miatt hagyták ott ideiglenesen a PSP-t. 2010-ben tértek vissza a Sony-gépekhez: a God of War: Ghost of Sparta a PlayStation Portable talán utolsó érdemleges játéka volt. Ha nem számoljuk a 2011-es God of War: Origins Collectiont, akkor a The Order: 1886 lesz az első nagygépes játékuk, így most rajtuk a világ szeme, mert végre kiderül, hogy csak a hordozható gépeken érzik-e otthon magukat, vagy a nappalikban is tudnak maradandót alkotni. Rend a lelke mindennek!

és a rendkívülit alkotó grafikus designerek összjátéka sosem látott látványt varázsol a képernyőkre, ahol minden részlet tökéletesen jelenik meg, legyen szó egy testes rádióról, karaktereink eltérő uniformisairól, vagy éppen a fegyvereinket is tervező Nikola Tesla őrült találmányairól.

MESSZIRŐL LENYŰGÖZŐ

Talán nem túlzás azt mondani, hogy az Order az új generációs konzolok talán legszebb játéka eddig; igaz, a végletekig lineáris pályavezetés ebben azért segíti a fejlesztőket. Mindegy, hogy a csaknem tökéletesen viselkedő árnyékokról, a nagyszerűen lemodellezett ruhákról vagy a rendkívül változatos, alaposan berendezett helyszínekről van szó, e téren csak dicséret érheti az eddig inkább PSP-n brillírozó Ready At Dawn stúdiót. Ugyan élénk színeket, pusztítható terepet nem nagyon láthatunk itt, de a viktoriánus város, a steampunk gépezetek, az élethű arcmimika és a nagyszerűen megalkotott karakterek hatására ez néhányaknak talán fel sem tűnik majd.

Ha azonban magunkhoz ragadjuk a kontrollert, mint ahogy azt mi már két eltérő demóban is megtettük, már nem minden ennyire egyértelműen lelkesítő. Félreértés ne essék, nem akarunk előre ítélkezni, még van pár hónap a dolgok csiszolására, de néhány dolgot vélelmezhetően már nem fognak átalakítani. Ilyen például az egész játék elég extrém módon filmszerű tálalása, a (nem túlzás!) percenként beköszönő átvezető videók, a QTE-jelenetek, a játékmenet teljes scripteltsége. Rendkívül éles az ellentét az itteni szűk járatok és az Uncharted 4 lenyűgöző szabadsága között – bár az is tény, hogy mondjuk a Gears of War sem kínált igazán sok lehetőséget a taktikai döntéseken túl.



HOLLYWOOD IS BESEGÍT

A The Order: 1886 játékmenete ugyan cseppet se eredeti, és egyelőre a pályadizájnban se látni a zsenialitást, de a világa már most valami egészen elképesztő, és a története is kifejezetten érdekesnek, egyedinek tűnik. Ez nem a véletlen műve: a forgatókönyvírásba besegített Kirk Ellis is, aki már két Emmy-díjjal és egy Golden Globe-bal is rendelkezik, amit a HBO-n sugárzott John Adams minisorozatért kapott, így ha valaki, hát ő egészen biztosan ért a világépítéshez.

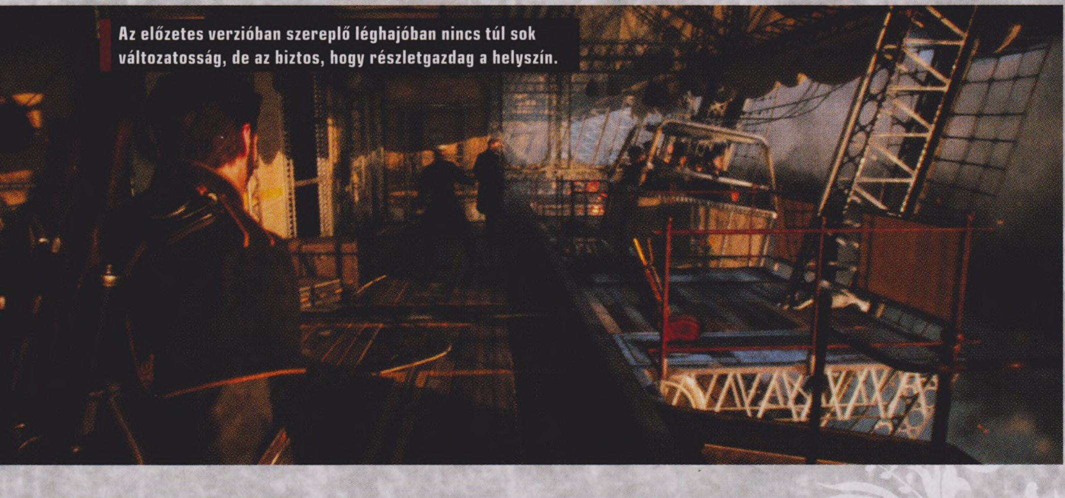
Tavaly dühítően kevés PlayStation 4-exkluzív játék jelent meg, de idén fordul a kocka, és özönvizet kapunk a nyakunkba.

Ez, vagyis maga a konkrét harc lesz az, ami vélhetően eldönti majd az Order sorsát, és a demók alapján itt egyelőre a becsületes iparosmunka kitétel az, amit bármiféle túlzás nélkül tudunk rásütni a játékra. Fedezékbe húzódunk, ezek közt vetődve közlekedünk, onnan lövöldözünk a nem különösebben agresszív, néha egyenesen ostoba ellenfelekre. Ezerszer csináltuk már ezt, és a nagy átlagból az eddig látottak-játszottak alapján az Order sem tud kitörni – sőt, az abszolút elpusztíthatatlan fedezékeknek köszönhetően itt-ott kicsit ósdinak is tűnt (főleg, amikor egy szimpla faasztal véd meg valami gránát hatásaitól). Mindig négy eszköz lehet nálunk, melyek közül a pisztoly és a gránátok levesznek két helyet, a maradékon pedig retró-futurisztikus gépfegyverek, energiapuskák, steampunk rakétavetők és hasonló eszközök osztoznak.

RENDETLENSÉG

A küzdelmek mellett is bőven lesz tennivalónk: lopakodós részek, minijátékok, időlassításos mészárlás, mesterlövészkedős szakaszok, szétváló osztag és persze főellenségnek is felfogható küzdelmek tarkítják a játékot. Néha sajnos inkább idegesítően; főleg a felfedezés esetén azonnali halállal és állástöltéssel jutalmazó osonós részek voltak helyenként felháborítóak. És ha már az idegesítő dolgoknál tartunk, hát sokaknak az sem fog tetszeni, hogy a lőszert is külön gombnyomással kell felmarkolni. Noha a négyfős csapat gyakorlatilag mindenki számára azt sugallja, hogy itt ugyanennyi játékos tud majd együtt lövöldözni, nagyon úgy néz ki, hogy semmiféle kooperatív mód (netán versus vadászat) nem lesz része a játéknak.

Az Order tehát, nagyon úgy néz ki, nem próbál meg új utat törni magának a játékok világában – a többször is végigjátszott demók és a megannyi fejlesztői videó alapján megelégszik azzal, hogy az eddig is jól ismert elemeket lélegzetelállító köntösbe csomagolva, párosítva tálalja. És ki tudja, még ha a végleges verzió sem akar ennél több lenni, talán az is lesz sokaknak; merthogy rossznak még igen nagy túlzással sem nevezhető a játék, az izgalmas környezet és a megdöbbentő látványvilág kombinációjának hatására pedig vélhetően sokan fogják végigküzdeni. És megfelelő siker esetén egy esetleges második rész már lehet zseniális és forradalmi, bőven láttunk már erre példát – elég talán az Assassin's Creed vagy az Uncharted induló részei közti minőségi ugrásra gondolni.



Az előzetes verzióban szereplő léghajóban nincs túl sok változatosság, de az biztos, hogy részletgazdag a helyszín.

World of Warcraft HISTÓRIA-III.

Az utóbbi két hónapban igyekeztünk visszaemlékezni a World of Warcraft elmúlt tíz évére, ám nagyon lassan haladtunk a sztorizgatásban. Annyi emlék és élmény kapcsolódik ehhez az időszakhoz, hogy szinte képtelenség átugrani részeken, kihagyni emlékezetes momentumokat, kalandokat. Harmadik részünkben sem tudunk majd túl gyorsan haladni a meséléssel, hiszen a Wrath of the Lich King magasabbra helyezte a lécet elődeihez képest.

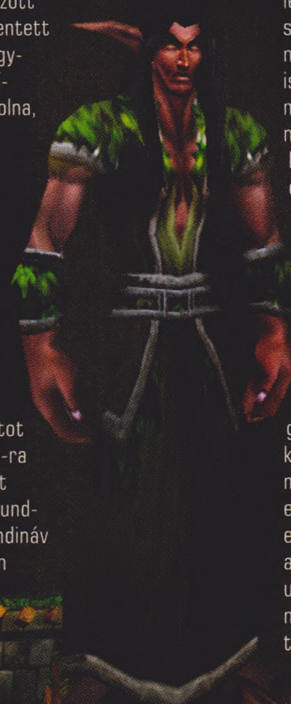
[ÍRTA **CHRIS**]

Legutóbb ott hagytuk abba, hogy a második WoW-kiegészítő megjelenésének ajtajában álltunk. 2008 novemberét írtuk ekkor, a játékban pedig már mindenki a Wrath of the Lich King lázában égett. A Scourge lerohanta a fővárosokat, a Szövetség és a Horda pedig alig-alig volt képes megálljt parancsolni az inváziónak. November 13-án végre eljött a nap, amikor is ellentámadásba lendülhettek a játékosok, ugyanis ekkor jelent meg a WotLK, ami ismét egy hatalmas játéktörténelmi pillanatnak számított. Két rekord is megdőlt ezen a héten: a Wrath of the Lich King lett minden idők leggyorsabban fogyó PC-s szoftvere, ráadásul a maga 2,8 milliós eladásával előző expanziójának rekordját döntötte meg a Blizzard. Emellett az aktív előfizetők száma szépen lassan felkúszott 11 millióra, ami egy újabb csúcsot jelentett a WoW történelmében. Ekkor volt négyéves a Blizzard remekműve, népszerűsége pedig ahelyett, hogy csökkent volna, megállíthatatlanul nőtt tovább.

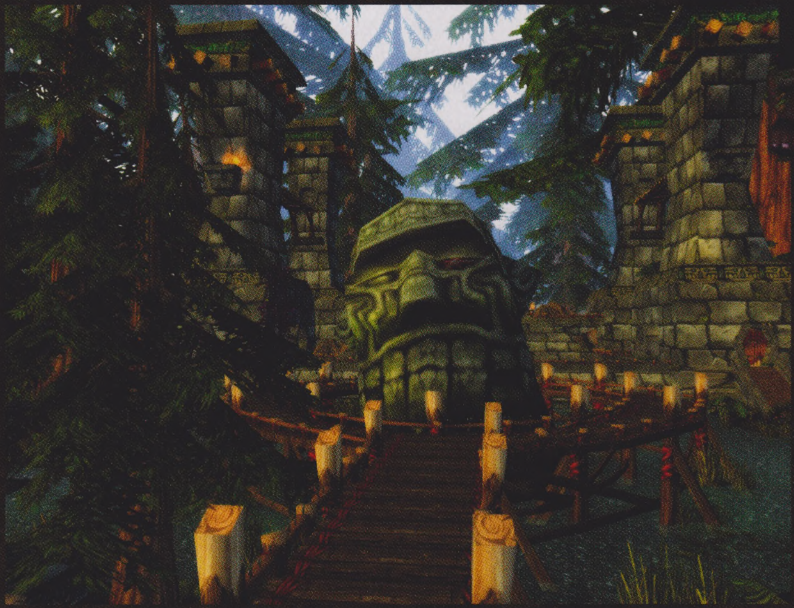
> A Lich King alaphelyzetét talán még azok is ismerik, akik világéletükben nem tolták a WoW-ot.

NORTHREND A LELKE MINDENNEK

A siker titka természetesen ezúttal is a minőségi tartalomban volt keresendő, hiszen a Wrath of the Lich King bőséges kalanddal várta a fogyasztókat. Először is a szintkorlátot feljebb tornázták tízzel, ami ezzel 80-ra emelkedett. Kaptunk egy új területet Northrend néven, amelynek fagyos tundráin, jeges hegycsúcsai közt, és skandináv jellegű faházakkal telepakolt erdeiben lehetett új kalandok után kutatni. A meseszép táj rengeteg veszélyt rejtett, története pedig sok Warcraft-rajongó számára ismerős volt már. Northrend réges-régen még Kalimdor része volt, de a Sundering nevezetű esemény folytán leszakadt a kontinensről, majd északra sodródott, ezzel megpecsételve a rajta élő élőlények sorsát. A sok-sok ezer év alatt, amíg Northrend kényszerű utazása tartott, a helyi fajok evolúciós fejlődésen estek át, hogy túléljék a zord körülményeket. Így születtek meg a furcsa, félig ember, félig pók nerubianok.



Erre a nem túl otthonos vidékre látogatott el a Harmadik Háború után Arthas király is, annak reményében, hogy itt majd megállíthatja az Élőholt Ostort (ez az említett Scourge, a három élőholt frakció egyike). Bár Arthas sikerrel járt, átalakult a Lich Kinggé, ezzel együtt Northrend uralkodójává. Hatalmát természetesen nekünk, játékosoknak kellett megdönteni itt a Wrath of the Lich Kingben, ami korántsem tűnt egyszerű feladatnak. A



hadjárathoz először is alaposan fel kellett vértezni magát az egyszeri kalandornak, ugyanis a Lich Kinghez vezető út hosszú volt és kihívásokkal teli. Számtalan ötfős dungeon és raid várt mindenkire, amelyekben jobb fegyvereket, páncélokat lehetett szerezni. Az első ilyen raid-terület például Naxxramas erődje volt, ami még az első kiegészítő, azaz a Burning Crusade megjelenése előtt Eastern Kingdom földje felett lebegett. E monstrumnak a négy szárnyát kipucolva nyithatták meg a játékosok a középső udvart, ahol Kel'Thuzad várt rájuk tárt karokkal és egy rakás fagyos varázslattal. A harcok ismerősek lehettek a veterán játékosok számára, de ezúttal már nem 40, hanem 10-, 20- és 25 fős méretű raidekre szabták azokat.

A WotLK rengeteg újdonsággal próbálta meg magához édesgetni a rajongókat, az egyik legérdekesebb ezek közül kétségtelenül az új karakterosztály, a Halállovag (Death Knight) megjelenése volt. Ez a kaszt tulajdonképpen egy közelharci, mágikus rúnákkal operáló harcost jelölt, mely tökéletesen alkalmas volt sebzésosztásra és tankolásra egyaránt. Érdekessége, hogy nem első, hanem 55. szinten kezdhettük vele a játékot, viszont csak akkor hozhattunk létre ilyen hőst, ha már rendelkeztünk legalább egy minimum 55. szintű másikkal. A Death Knightok egy új, úgynevezett phasing rendszerű zónában születtek meg, mely rendkívül sokoldalú és izgalmas technikai újdonságnak számított. A phasing-rendszer tulajdonképpen azt tette lehetővé, hogy a játékosok ugyanazon a területen kalandozzanak, végezzék a küldetéseiket és fejlődjenek, de úgy, hogy közben nincsenek valójában közvetlen kapcsolatban egymással. Ezek a phasing-zónák az ott lévők számára egyedi megjelenést kaphattak, azaz a készítők megtehették, hogy amennyiben valaki előrébb kerül egy küldetésben, akkor az a terület, ahol ő járt, annak fényében változzon, személyessé varázsolva számára az élményt. Így történhetett meg például az, hogy egy küldetésterületet kipucolva az teljesen átalakult: leomlott egy fal, felépült egy város, vagy egyszerűen csak odébb vonultak az inváziós seregeink. Mindezt instance-olás, töltés, külön szerverre kerülés nélkül. A phasing-rendszer azóta is fantasztikus lehetőségekkel boldogít mindenkit.

Egy falat raid mindenkinek

Egészen április közepéig mindenki teli pofával majszolta a WotLK újdonságait, pucolta annak számtalan dungeonjét és raid instance-át tisztára. Az ötfős katakombák ezúttal is rendkívül érdekesre és látványosra sikeredtek, melyek közül talán a The Occulus néven ismert terület volt a legizgalmasabb, amelyben lebegő szigeteken kellett egyre magasabbra emelkedni, végül pedig sárkányhátról elpusztítani Erogost, a Vonalvédelmezőt. Eközben a raidek szerelmesei is megtalálták a számításukat, hiszen

Kína kínja

2009 elég szomorú év volt a kínai játékosok számára, ugyanis április környékén problémák adódtak a játék ottani forgalmazójával, a The9-nal, a jogokat pedig végül elég érdekes körülmények között átvette a NetEase nevű cég. Az átállás nem ment túl zökkenőmentesen, sőt, gyakorlatilag olyan méretű problémák jelentkeztek, melyeket lehetetlennek tűnt megoldani. Ennek eredménye az lett, hogy június 6-án Kínában egész egyszerűen megszűnt létezni a World of Warcraft. Egészen szeptemberig nem történt semmi, ekkor végre az új licenctulajdonos NetEase zöld utat adott a játéknak, de persze még mindig csak az alapcsomagnak. Hihetetlen, de az első kiegészítő (Burning Crusade) megjelenésére egészen 2010. februárig kellett várniuk az ott élőknek. Egyébként az okok mögött valószínűleg a hírhedten korrupt kínai bürokrácia állt, aminek belső harcait sajnos végül a WOW-osok szívták meg. Ezzel a témával egyébként a PC Guru is bővebben foglalkozott, Hancu egy remek kis cikket rakott össze erről 2009 nyarán.

PECAVÁROS

A Wrath of the Lich King megjelenése előtt már sejthető volt, hogy Dalaran városa felbukkan majd valahol a második expanzióban, hiszen az eredeti helyéről még annak megjelenése előtt eltűnt, helyén pedig csak egy hatalmas kráter maradt. Dalaran tulajdonképpen a WotLK fővárosa lett, ahol a hordások és szövetségesek egyaránt lepihenhettek kalandjaik közt, újratölthették készleteiket, megjavíthatták felszerelésüket. Külön érdekességnek számított a város főterén lévő kút, ahova horgászni jártunk. Kellő türelemmel ugyanis innen egy rakás ritka érmét pecázhattunk fel, amiből ha összeszedtük a teljes készletet, kaptunk egy ritka achievementet. El sem tudjátok képzelni, milyen tömegek lógatták be botjaikat városi kutakba – vicces volt látni a hatalmas lelkesedést.

rengeteg kihívás várt rájuk is. Először csupán Naxxramasban melegíthették be elfásult izmaikat, április közepétől viszont megnyitotta kapuit Ulduar területe is, melyről azt kell tudni, hogy az Azerothot formáló titánok építették. Ennek mélyén Yogg-Saron börtönbe zárt teste és ereje lapult, akit még a sárkányrendek kialakulása előtt, sok-sok évezrede zártak oda a titánok.

A Lich King kiadásakor még csak nem is sejthettük, hogy mennyire meg fog változni a játék világa...

STRIKE

Ulduar mellett egyébként olyan érdekes instance-ok is helyet kaptak a kiegészítőben, mint az Idő Barlangjának nevezett zóna, ahol a Warcraft-történelem egy-egy híresebb eseményét élhették át újra a játékosok. Ide került be a Culling of Stratholme nevű új instance is, melynek ajtaján belépve visszarepülhettünk az időben oda, ahol Arthas Stratholme városába látogatott el, s akinek meggyőződése volt, hogy innen ered az Élőholt Csapás néven ismertté vált fertőzés.

Tavasszal bekerült a játékba még egy rakás további újdonság is, mint például az Argent Tournament néven elhíresült eseménysorozat, ahol a játékosok hosszú-hosszú hónapokra leköthették magukat napi küldetésekkel és tokenek farmolásával. Emellett különösen örvendetes dolognak számított, hogy végre bekerült a WoW-ba a duel talent specialization néven elhíresült opció, ami azóta is rendkívül megkönnyíti az aktív előfizetők életét. Ennek köszönhetően gyakorlatilag egyetlen gombnyomással, pár másodperc alatt válthatunk két letárolt karakter-beállítottság között, tehát egyszerre lehetünk gyógyítók vagy sebzésosztók is, nem szükséges teljesen újratanulnunk minden képességünket, akárhányszor farmolni vagy instance-ozni van kedvünk, kőkemény összegeket elszórva ezáltal. Ez a rendszer egyébként azóta is rengeteget fejlődött, amivel sok-sok pénzt és energiát spóroltak meg számunkra a Blizzard szakijai.

A PvP-t kedvelő játékosokról sem feledkeztek meg a készítők a WotLK érkezésével. Először is egy teljesen új, Wintergrasp nevű, nyitott terület várta a vérszemet kapott hordásokat és szövetségeseket. Ez a zóna nagyjából a kontinens közepén helyezkedett el, s idetévedve bármikor csatlakozhattunk a harcokhoz, hogy honor-pontokat farmoljunk, illetve helyi PvP-küldetéseket teljesítsünk. Később Wintergrasp annyira túlnépesedett, hogy a fejlesztők kénytelenek voltak limitálni az oda betérő emberek számát. E mellé két új battlegrounddal bővítették tovább a lehetőségeket: az első a Strand of the Ancients, az augusztusban érkezett második pedig az Isle of Conquest volt.

KATAKLIZMA ELŐTT

Nem kellett sokat várni ahhoz, hogy a Blizzard bejelentse következő kiegészítőlemez címét, mely a Cataclysm nevet kapta. Ennek megjelenése ugyan még nagyon távolinak tűnt akkor (2009 augusztusában jelentették be, ám csak 2010. december 7-én jelent meg), de a fejlesztők szerencsére nem hagyták pihenni a kitartó rajongókat, és folyamatosan érkezett friss tartalom a játékba. Újra megnyílt Onyxia, a híres sárkány barlangja, melyben 80-as szintre skálázták a kihívást. Megnyitotta kapuit a Crusaders' Coliseum nevű épületkomplexum is, ahol a Trials of the Crusader nevezetű raid dungeon várta újabb, arénaszerű kihívásokkal a nagyérdeműt, majd december környékén végre leolvadtak a jégfalak a Lich Kinget védő Icecrown Citadel kapuja elől, így végre nekifuthattak a játékosok a fagyos trónterem kifosztásának, a világ újabb megmentésének. A Citadel több szárnyból állt, melyeket szépen fokozatosan, egészen februárig oldottak fel a készítők. Február 3-án vált elérhetővé maga a Lich King, akit persze villámgyorsan elagyabugyáltak az aktív raidelők; természetesen a legnehezebb nehézségi szinten, vagyis a 25-fős hardmode változatban csak a legprofibb guildek tudták lenyomni a királyt. Az első guild az európai Paragon volt, amelynek tagjai 2010. március 26-án taszították le őt a trónjáról.

Innentől kezdve egészen év végig mondhatni langyos vízben fürödtek tovább a játékosok, gyakorlatilag alig történt valami említésre méltó dolog a WoW világában. Elkezdődött a Cataclysm bétatesztje, megjelent a random battleground kereső, amivel egyidejűleg átalakult a teljes honor-rendszer, de igazából semmi érdekes nem történt azon kívül, hogy lassan mindenki abbahagyta a raidelést és a játékot, hogy szokásos nyári pihenőt tartson (nyaranként általános, hogy nagyon lecsökken az aktív felhasználók

száma). Október 12-én viszont újra felpezsdült az élet a WoW környékén, méghozzá olyannyira, hogy a játék elérte pályafutásának csúcsát, 12 milliósra növelve előfizetőinek számát. Ezt az akkor megjelenő 4.0-s patch megjelenésének köszönhette, ami nemcsak egyszerű ragtapasz volt, hanem egyben előfutára a Cataclysmnek. A telepítését követően bemutatkoztak az új expanzió újdonságai, tehát minden olyan funkció bekerült a programba, aminek a következő kiegészítővel kellett megérkeznie, kivéve persze az exkluzív területeket. A blizzardosok átalakították a játékban található összes kasztot, azok képességeit, talent-rendszereit, így mondhatni mindenkinek újra kellett tanulnia mindent, amit a tankolásról, gyógyításról és sebzésosztásról addig tudott. Kikerültek a játékból az emblémák, a badge-ek, a Mark of Honor tokenek, illetve megszüntették a lőfegyverekhez szükséges lőszereket is. Ez az ősz hihetetlen sokszínű és izgalmas volt a World of Warcraft játékosok számára – de erről úgy tűnik, hogy megint csak a következő számunkban tudunk majd beszámolni. Tartsatok akkor is velünk, februárban folytatjuk visszaemlékezéseinket!

ANYA, VESZED?

Az úgynevezett first kill videók elég népszerű anyagok, melyeket azért készítenek guildek, hogy bebizonyítsák rátermettségüket, és közben megmutassák taktikáikat másoknak is. Az egyik leghírhedtebb ilyen kill-videó kétségtelenül az az anyag, amiben egy magyar srác egy kicsit túlságosan is lelkesen kezdi el rögzíteni sokadik Lich King harcukat, amiben végül leverik a királyt, s mit ad isten: megszerzik a Lich King íját. A játékos lelkesedése egy idő után átcsap egy elég kellemetlen szintre, s így a készítője a videóval hihetetlen népszerűségre tett szert, alig pár nap leforgása alatt. Még angol felirat is készült alá – ha valaki szeretne egy kis múltidézést, mindenképp tekintse meg!

MASSIVE CHALICE

[ÍRTA KREDENC] **A Massive Chalice türelemre tanít: a hősök kilenc hónapra születnek, a várak évtizedekig épülnek, a játékok hosszú esztendőkig készülnek, a sakk pedig nem lóverseny. Szóval: ráérsz úgy háromszáz évre?**

A Double Fine-nak nagyon bejött ez a Kickstarter-biznisz. A Broken Age elementáris győzelme után Tim Schafer csapata a Massive Chalice című körökre osztott stratégia projektjével fordult a közösséghez 2013 nyarán, és bár a fogadtatás nem volt annyira sikeres, mint a kalandcím esetében, a kért 750 ezer dollár helyett csak befolyt 1,2 millió, így a Brütal Legend és az Iron Brigade fejlesztését is irányító Brad Muir embereivel nekiláthatott a munkának. A játék már megvásárolható a Steam korai hozzáférés programjában, és bár kellemesen játszható állapotban van, azért kell még neki pár hónap, hogy tényleg elkészüljön (és lehetőleg ne jusson a pár oldallal arrébb tesztelt, kurtán-furcsán magára hagyott Spacebase DF-9 sorsára).

A HATALMAS KÖCSÖG

A sztori egy képzeletbeli birodalomban veszi kezdetét, amelyben a jó és a gonosz vívja megszokott harcát. A királyságnak e küzdelemben szerencsére van két aduásza. Az egyik egy csodás edényzet, a címadó Óriási Kehely, amelybe a tudósok folyamatosan töltik a mágikus energiát, és ha megtelt, ereje elsöpri majd a föld színéről a Cadence névre hallgató rosszakat. Egy bibi van csupán: a folyamat háromszáz évig tart, addig valahogy ki kellene húzni... Itt jön a képbe a másik ütőlap: te magad, aki isteni lényként irányíthatod a sereget és a birodalom életét.

A játék az X-Com klasszikus játékmenetére hajaz: van egy térképed, amelyen eldöntheted, mi épüljön és hová, plusz különféle fejlesztéseket indíthatsz, ha meg épp nincs semmi teendő, felpörgetheted az időt. Amennyiben a gonosz támadást indít, azonnal a csata sűrűjébe vetheted magad, ahol körökre osztott módon próbálkozhatsz felülkerekedni ellenségeiden. Persze azért van pár csavar a dologban.

VAK MAGA, KATONA?!

Utóbbi, azaz a harc sok meglepetést azért nem tartogat azok számára, akik játszottak már hasonló műfajú alkotásokkal. Minden harcosodnak van egy bizonyos mennyiségű akciópontja, ebből léphet vagy akciózhat, illetve sütheti el a különféle képességeit. A – jelenleg legtáposabb – vadászok szellemmé válva deríthetik fel a terepet, majd távolról szedegethetik le íjpuskáikkal az ellenséget. A caberjack névre hallgató közelharci kaszt kézi faltörő kossal támad, míg az alkimisták területre ható bombáikkal veszik ki részüket a harcból. Embereid a küzdelem során tapasztalatot szereznek, bizonyos értéket elérve szintet lépnek, és egy egyszerű (a modern XCOM-ra hajazó) fejlődési fán új képességeket választhatsz számukra.

ADATOK

KIADÓ **Double Fine**

FEJLESZTŐ **Double Fine**

MŰFAJ **sRPG**

MULTI **nincs**

STÍLUSMINTA

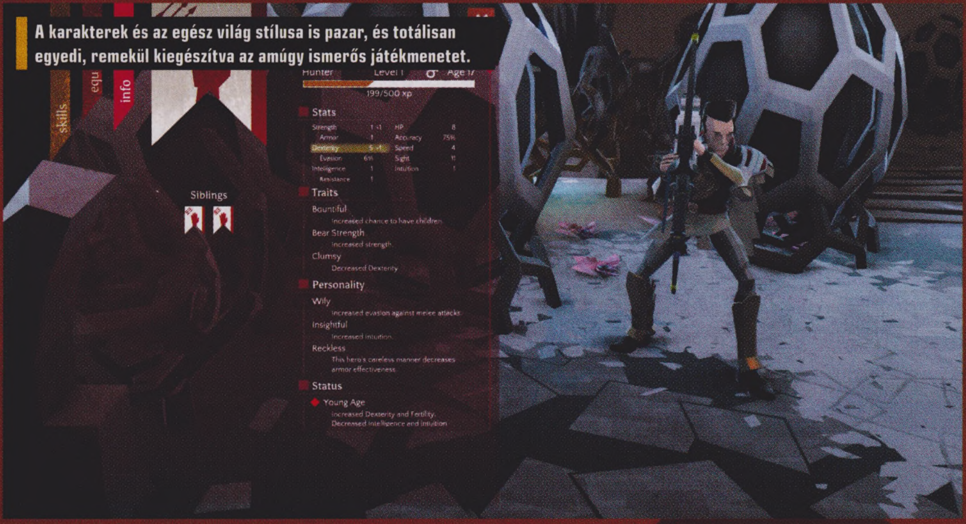
Final Fantasy Tactics
1997 (SQUARE ENIX)

XCOM: Enemy Unknown
2013 (TAKE-TWO)

Némi egyediséget visz a hírigbe ama tény, hogy katonáid valódi személyiségek, akiknek lehetnek hátrányos vagy előnyös jellemvonásaik. A rövidlátó vadász lőtávolsága lecsökken, ha pedig még asztmás is szerencsétlen, egy sprint után kevesebbet tud majd lépni, a lassú felfogású kevesebb XP-hez jut, ellenben aki ráhangolódik a harcra, nagyobb eséllyel kerüli el a nem fizikai sebzéseket. Mindezen tulajdonságoknak pedig nemcsak a háborúban, de azon kívül is óriási jelentősége van.

HARCOSOK TRÓNJA

Mert ahogy véget ér az első, oktatópályának is felfogható csata, visszakerülsz az említett stratégiai térképre, ahol tíz tartományra osztott birodalmad látható, a közepén a központi erőddel, ahol a hatalmas kehelybe gyűlik a csodás matéria, illetve egy előre felépített, egyelőre magányosan árválkodó erőddel. Segítőid, a kalandjaidat folyamatosan kommentáló férfi-nő páros arra ösztönöznek, hogy látogasd meg eme építményt, majd a katonáid egyikét nevezd ki az élére régensnek, egy másikat pedig párjának. Itt jön ugyanis a Massive Chalice nagy ötlete: hőseidet nem kocsmákban béreled fel vagy barakkokban



A karakterek és az egész világ stílusa is pazar, és totálisan egyedi, remekül kiegészítva az amúgy ismerős játékmenetet.

termeled meg, hanem természetes úton „állítod elő". Bizony, az imént összeboronált két figura által alapított dinasztia adja majd az újabb katonákat, mindezt valós időben, tehát a gyermekeknek fel kell nőniük, tanulniuk, erősödniük, hogy aztán beállhassanak a Cadence ellen harcolók sorába, a kiöregedő veteránok helyére.

Itt jönnek képbe az említett jellemvonások, lévén a szülők génállománya meghatározza leszármazottaik vérvonalát. A legfontosabb a régens, ugyanis az ő kasztját öröklik az utódok, szóval, ha vadászokat akarsz nevelni, ilyen fickót ültess a trónra – és lehetőleg ne az előbb említett asztmás, rövidlátó bakát. Párjának kasztja ebből a szempontból lényegtelen, az ő legfontosabb mutatója természetesen a termékenység, hogy minél több leendő harcost nemzzen e bús világra, de persze az ő személyisége is bejátszik a dologba.

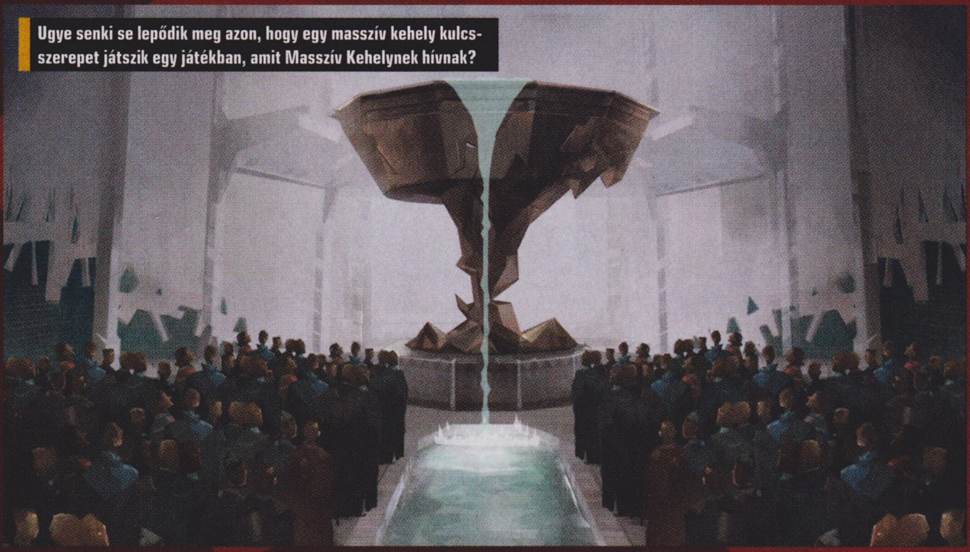
MIRE MEGVÉNÜLÜNK

Miután megalapítottad az uralkodóházat (kétségtelenül van némi Trónok harca-hangulata az egésznek), jöhet a stratégiázás, ami esetünkben egyetlen lényegi döntést jelent: hogy milyen fejlesztésnek állj neki. Tudósaid egyszerre csak egy dologgal tudnak foglalkozni, így vagy egy HP-regeneráló gyűrűt, jóval ellenállóbb vértet vagy nagy erejű fegyvert kezdenek összekovácsolni, vagy nekiállnak felhúzni egy újabb épületet. Ilyesmiből háromféle akad: erőd, ahol ugye a harcosaid születnek (ha minden kasztból szeretnél utánpótlást, értelemszerűen a vadászdinasztia mellé kell egy caberjack- és egy alkimista ház is), Crucible névre keresztelt „hősképző", amelynek élére ki kell nevezned egy jó képességű katonádat oktatónak, aki aztán pozitív jellemvonásait átadja az ifjú generációnak (így tudod az esetleges rossz géneket kijavítani, amennyiben mégiscsak kénytelen voltál a vaksi íjászt trónra emelni), illetve Sageguild, azaz máguscséh, ahová a kivénhedt obsitosok visszavonulhatnak, hogy életük hátralévő napjait kutatással töltsék el, egy ilyen építmény tehát felgyorsítja az építkezéseket. Mert hát ezek első ránézésre eléggé döbbenetes számokkal sokkolják a „valós idő" kifejezéshez még mindig nem hozzászokott egyszeri játékost: egy erőd hét évig épül, egy jobbféle vért tizenöt esztendőn át készül (!), egy ütős fegyver egy évtizedig – és persze a megszülető srácok is csak 15 évesen sorozhatók be bakának.

A KIRÁLY ÉS A KIRÁLY

Kényes dolog a valóság és a játékok kapcsolata, azaz hogy mennyire szivároghatnak be a mindennapok aktuális problémái a fikciók világába. A szexualitás, párkapcsolatok, nemi identitás kérdésköre mindezek közül a legkényesebb, bár az utóbbi időben azért jó pár stúdió nyitott e felé – a BioWare például már évek óta élen jár a dologban, nem kevés vitát generálva ezzel. Nos, a Massive Chalice-ban is lehetőségünk van arra, hogy egy erődbe két azonos nemű harcosunkat nevezzük ki régensnek és társának – az érdekes a dologban pedig az, hogy ez nem a fejlesztők ötlete volt, hanem a kickstarteres támogatóké. És mivel Brad Muirék nem felelnek egy kiadónak se, azt raknak a játékukba, amit csak jónak látnak.

A Massive Chalice után végképp kijelenthetjük, hogy reneszánszukat élik az sRPGk, ez pedig fantasztikus hír!



Ugye senki se lepődik meg azon, hogy egy masszív kehely kulcsszerepet játszik egy játékban, amit Masszív Kehelynek hívnak?

CSAK GYŐZZÜK KIVÁRNI

A Massive Chalice tehát egy igazi stratégiai csemege, amely folyamatos döntéshelyzetek elé állít. A csatákban mindig túlerővel nézel szembe, elengedhetetlen a jó pozicionálás, az ellenfél ismerete, és persze az is benne van a kalapban, hogy vigyáznod kell azokra, akik jó tulajdonságokkal bírnak, hiszen ez ugye nemcsak az adott összecsapásban fejti ki hatását, de az elkövetkezendő évszázadokban is érvényesülhet, generációkon át. A birodalomban a jó vérvonalak kinevelése a célod, az új hadkötelesek megfelelő kiképzése, hogy aztán újra kezdődjön az egész körforgás, évtizedeken keresztül, újra és újra. És persze az se mindegy, épp minek feszülnek neki tudósaid – a jó recept csak sok elrontott játék árán kristályosodik ki. Mindehhez a Double Fine saját Buddha motorja által hajtott, rajzfilmszerű látvány, jó hangzóanyag és a stúdiótól megszokott humor társul. A játék ráadásul eléggé jó állapotban van már, bár némi balansz még szükséges, és a nehézségi szint választása, valamint az Iron Man mód is a várólistán szerepel – ám aki egy mély, sok döntést igénylő taktikai-stratégiai játékra vágyik fantasyköntösben, és kellő türelemmel is bír, annak érdemes már most megfontolnia a vásárlást. Csak elkészül egyszer. Legalábbis reméljük...

[IRTA IGOR] **Ha két, önmagában is népszerű műfajt keresztezünk egymással, akkor a végtermék – szerencsés esetben – hozza magával elődeinek legjobb elemeit. A Dungeon Defenders II egy tower defense-be oltott akció-szerepjáték, melyben nem csupán a pályák védelmével foglalkozunk, hanem aktívan kivesszük a részünket a vérontásból is.**

A floridai Trendy Entertainment egy viszonylag fiatal csapat, első alkotásuk, a Dungeon Defenders 2010 decemberében jelent meg iOS-re és Androidra (ez volt az egyik első mobiljáték, amely az Unreal Engine 3-at használta). Egy évvel később befutottak a PC-s és konzolos változatok, a színes-szagos látványra és a könnyed stílusra pedig gyorsan ráharaptak a játékosok, így az anyagi siker sem maradt el: 2012 februárjára már egymillió példányt passzoltak el belőle. A folytatás tehát ésszerű döntésnek bizonyult, elvégre maradt még néhány kiaknázatlan ötlet, és ugye addig kell ütni a vasat, amíg meleg. A Dungeon Defenders II (a továbbiakban DD2) korai hozzáférésű alfaverziója tavaly decemberben élesedett a Steamen – kíváncsiak voltunk, hogy az újdonságok elegendőek-e egy valódi folytatáshoz, vagy egy újabb rókabőrt kapunk a pénzünkért. Elöljáróban annyit: akiknek nem ismeretlen az első rész, gyorsan belerázódnak ebbe is, hiszen a készítők érintetlenül hagyták az alapokat; szerencsére a sokat ostorozott harcrendszert sikerült gatyába rázni, és karakterünk fejlesztése is sokkal szabadabbá vált.

ADATOK

KIADÓ
Trendy Entertainment

FEJLESZTŐ
Trendy Entertainment

MŰFAJ
tower defense

MEGJELENÉS
2015

STÍLUSMINTA

Dungeon Defenders
2011 (REVERB)

MINDEN A KOCSMÁBAN KEZDŐDIK

Ha a történetet nézzük, az írók ezúttal sem erőltették meg magukat. Újfent Etheria földjén járunk, amit a Régieknek hívott gonosz hadsereg ismét megszáll, és megint a jól összeszokott négyfős társaságon áll vagy bukik a birodalom sorsa. A játék elején kiválaszthatjuk a nekünk tetsző karakterosztályt: a lovag egy szívós tank szerepét tölti be, rendíthetetlenül állja az ütéseket a csata közepén; a szerzetes gyorsan mozog és gyógyítja a társait; a vadász az egyetlen nő a csapatban, aki távolról operál kedvenc íjával, a mágus pedig a varázslatok mestere, s mint ilyen, nehezen viseli a közvetlen ütéseket. Minden mérkőzés előtt a DD2 központi hubjába, a tavernába kerülünk; mint a legtöbb átlagos fantasyben, a hősök itt is a fogadóban gyülekeznek, amely egyfajta interaktív menü szerepét tölti be. Itt szerelkezhetünk fel az előttünk álló megmérettetésekre, itt fejleszthetjük karakterünket, és ugyanide térünk vissza a meccsek után is eladni a megszerzett zsákmányt, a kapott aranyból új cuccokat vásárolva maguknak. Ha csak feltöltődni szeretnénk, csendben iszogatva várni a barátainkra az esti móka előtt, minderre a lágy zeneszóval átitatott kocsmánál nincs is jobb hely.

Összetehetjük a két kezünket, amiért a fejlesztők hallgattak a józan észre és a játékosokra, és törölték a moba-projektjüket.

A LEGJOBB VÉDEKEZÉS A TÁMADÁS

Már a korai verzió sincs híján a választható pályáknak: több eltérő hangulatú, okosan felépített terep áll a rendelkezésünkre. A játékban egymást követő hullámokban támad az orkokból, goblinokból, ogrékből és hüllőszerű lényekből álló ellenség, egyre nagyobb kihívással kecsegtetve. Persze a maximalisták a másodlagos célok teljesítésére is rágyúrhatnak. Minden kör előtt lehetőségünk van védelmi eszközök telepítésére, ám ész nélkül nem pakolhatjuk tele a pályákat tornyokkal és csapdákkal, limitált számú védelmi pontokból gazdálkodhat az összes játékos. Ha netán nem jönne össze egy négyfős társaság, akkor több pontot költhetünk építkezésre, ezzel kompenzálva a hús-vér haverok hiányát. A DD2-vel tehát egyedül is próbálkozhatunk, szigorúan a gyakorlás szintjén. A tornyokat bárhova lepakolhatjuk a pályán – jobb esetben oda, ahol az ellenség rohama várható, és ahol a terepviszonyok megengedik, nincsenek fix helyek. Ha minden nyersanyagot felhasználtunk, addig nem húzhatunk fel új védelmi eszközöket, míg a régiek meg nem semmisülnek. Hőseink megjavíthatják a sérült struktúrákat, de ha éppen máshol lenne rá szükségük, fel is számolhatják azokat, így nyerve vissza némi erőforrást.

Bár a dedikált szerverek hiánya még durva lagba lehet futni, a játék már most, a korai állapotában is meglepően stabilan fut.

Ha a védelmi szerkezetek állnak, indulhat a buli. A rémségek több irányból támadnak, egyetlen célból: meg akarják semmisíteni a csapat szent tárgyait. A megreformált spawn-rendszer segítségével ott bukkannak fel a lények, ahol nem is várnánk, a mesterséges intelligencia gyorsan válaszol a berögzült, működőképes taktikánkra. Már az első néhány hullám is olyan erős, hogy a tornyok önmagukban nem képesek megállítani a sereget, a hősök nem várhatnak ölbe tett kézzel. Amikor forrnak az indulatok, a játék egy szimpla harmadik személyű nézőpontot használó akciójátékra hajaz; a WASD-billentyűk felelnek a mozgásért, a szóközzel ugrunk, az egér bal gombjával az alaptámadást csalhatjuk elő, a jobbal a speciális támadást tölthetjük fel, vagy a lovaggal pajzsot emelhetünk magunk elé. Karakterünk egyéb képességeit a számgombokhoz rendelt gyorsbillentyűkkel aktiválhatjuk, ugyanitt telepíthetünk extra tornyokat és csapdákat is. Szerencsére az irányítás rendkívül sima és gyorsan kézre áll.

A KRISTÁLY AZ ÚJ MANA

A folytatásban jelentősen átalakult a manarendszer, a játék immáron háromféle devizát különböztet meg. A pályákon elszórva található ládákból és az elhullott ellenségekből szerezhetünk zöld kristályokat, amelyek elengedhetetlenek a tornyok építéséhez, javításához és fejlesztéséhez. Ezeket a tárolókat mindig fix helyen találjuk az építési fázisban, és minden karakterhez tartozik egy, nem nyithatjuk ki a másik játékosét. A kék kristályok a más játékokból ismerős mana szerepét töltik be, azaz ezeket fordíthatjuk a speciális képességek elsütéséhez, és az is fontos változás, hogy a gyógyítás már nem kerül semmibe. Mivel két különböző erőforrás kell az építkezéshez és a skillek használatához, így nem kell feláldoznunk egyiket a másik kedvéért – mindenki örül, kevesebb ősz hajszálunk lesz a meccs végére.

AZ ELSŐ TERV

A Dungeon Defenders II folytatásának elkészítése egyáltalán nem indult zökkenőmentesen: az első rész elsöprő sikere ellenére a Trendy szeme előtt nem a közvetlen, logikus lépésnek tűnő folytatás, hanem a League of Legends és a feltörekvőben lévő DotA 2 sikere lebegett, így a DD2 mindenki legnagyobb megrökönyödésére átnyergelt a MOBA-műfajba. Ez a világon senkinek se tetszett, de a csapatot ez egyáltalán nem hatotta meg... egészen addig, míg egy rendkívül szűk csoport neki nem látott a tesztelésnek, és rá nem jöttek, hogy ez egyáltalán nem szórakoztató, és a rajongókat is arcon köpi. Úgyhogy két év után törölték az egészet, hogy 2013 tavaszán nekiálljanak az „igazi" ráadásnak - ebből született a Dungeon Defenders II jelenlegi, véglegesnek tekinthető koncepciója.

Az utolsó valuta egyfajta kakukktojás, ez a szépen csengő aranytallér, amivel új cuccokat vásárolhatunk magunknak.

KOMBINÁLJ ÉS NYERJ!

A közelharc sokat fejlődött az első rész óta, minden egyes kardsuhintás után tényleg azt érezzük, hogy valódi kárt okoztunk az ellenfélben; kifinomultabb lett az egész, nem emlékeztet már az elődben tapasztalt véletlenszerű vagdalkozásra. Hőseink két fegyverhellyel rendelkeznek (az olyan kétkezes alkalmatosságok, mint az íj, alapból elfoglalják mindkettőt), a program emellett megkülönbözteti a fejre, a törzsre, a lábakra és karokra felvehető páncéldarabokat is. A kocsmai kereskedőknél vásárolható, vagy halott ellenfelektől megszerezhető ereklyék tovább növelik a karakterünk vagy a tornyok képességeit. A DD2-ben a karakterünk testreszabásába sokkal több beleszólásunk van: a szintlépésnél korábban csak az alaptulajdonságokat fejleszthettük, az újdonsült képességfa segítségével most már specializálódhatunk is. Ha a kiválasztott fejlődési irány nem jönne be, újra eloszthatjuk a skillpontokat. Minden szereplő négyféle tornyot és csapdát telepíthet; a lovag például tüskés barikádokat hozhat létre, hogy leblokkolja a szörnyeket pár másodpercig, ha a mágussal ráküldünk még a szerencsétlenekre egy fagyasztást is, tehetetlenül nézhetik, amíg zavartalanul megforgatjuk bennük a kardunkat. Ha vízzel elárasztjuk a támadókat, társunk egy villámsebzéssel felvértezett fegyverrel vagy varázslattal extra sebzést vihet be nekik. Ugye nem kell részleteznünk, hogy milyen nagy hangsúly van a csapattagok összedolgozásán és az elementál-támadások kombinálásán? Az önző játékosok gyorsan lemorzsolódnak!

EZ EGY HOSSZÚ BARÁTSÁG KEZDETE

Vizuális szempontból nem érheti szó a ház elejét: a barátságos, karikatúraszerű design ezúttal is varázslatos, noha eltűntek a korábbi képregényes kontúrok. Összességében a látvány pazar, az animációk gördülékenyek, a környezet lenyűgöző, a motor még a kiterjedt ütközeteknél is stabil sebességgel fut. A zenékkel már ennyire nem voltam kibékülve, sablonos középkori témákkal operál, bár a célnak éppen megfelel. A végleges játék free-to-play modellben lát napvilágot, bár az early access verzió jelenleg 18,99 eurót kóstál, ám ezen összegért már egy kifinomultnak mondható alkotással gazdagodunk, ami nem igazán jellemző a korai hozzáférésű címekre. A fejlesztők a következő hónapokban sem unatkoznak: többek közt új hősöket, játékmódokat, főellenségeket, helyi kooperatív módot, taktikai térképet, peteket és eventeket ígérnek, nem beszélve arról, hogy a DD2 mobilokon és PlayStation 4-en is tiszteletét teszi. Ha hihetünk a Trendy csapatának, valódi pénzért csupán kozmetikai cuccokat vehetünk, magyarul nem kell fizetnünk a győzelemért. A fejlődés tehát vitathatatlan, amit eddig láttunk a DD2-ből az egy igényes és minőségi kóstolónak tűnt. Ha nem érzed telítettnek a műfajt, akkor a játék mindenképp bérelt helyet érdemel az idei várólistádon.

Az új grafikai megjelenés remekül áll a folytatásnak, sokkal stílusosabb és egyedibb, mint a túlbloomozott elődje.

JUST CAUSE 3

[ÍRTA **WARHAWK**] **A SKORPIÓ VISSZATÉR! MIUTÁN PANAU NAGY RÉSZÉT FELROBBANTOTTA, RICO RODRIGUEZ HAZALÁTOGAT, ÉS AZON MELEGÉBEN NEKI IS ÁLL MEGDÖNTENI A HELYI DIKTÁTOR HATALMÁT. A JUST CAUSE 3 HÁZON BELÜL, DE EGY FRISS CSAPATNÁL KÉSZÜL, A TERV PEDIG EGYSZERŰ: MÉG TÖBB ROBBANÁS, MÉG TÖBB AKCIÓ, ÉS MÉG TÖBB MÓKA.**

A videojátékok világában is vannak tündérmesék – tudjátok olyanok, melyben a legkisebb herceg elindul, és különböző furmányos kalandok után övé lesz a király országa és fele lánya... vagy valami ilyesmi. Hasonlóképp alakult az Avalanche Studios története is: a céget alapító két úriember, Christofer Sundberg és Linus Blomberg nem sokkal korábban volt kénytelen bezárni előző, apró stúdiójukat, miután szerencsétlen események sorozataként bebuktak egy felvásárlási kísérletet, és a fejlesztés alatt álló játékukat is törölte a kiadó. Azonban volt a fejükben egy ötlet, melyet mindenképp játék formájába akartak önteni, így fogtak egy üres irodát, a látszat kedvéért felszerelték néhány géppel, és elhívták az akkor még Square előtag nélkül éldegélő Eidos képviselőit, hogy előadják ezt a tervet. A trükk bevált, és néhány évvel később az ötletből (egy over-the-top akciójáték, melyben akár egy robogó autóból kiugorva, ejtőernyőt bontva lehet tovább csatázni) valóság lett: 2006-ban megjelent a Just Cause.

És nemcsak megjelent, de mind a szakma, mind a közönség egészen megkedvelte, dacára annak, hogy még maguk az ötletgazdák is elismerik, azért bőven lehetett hibát találni benne. A hibák viszont arra valók, hogy kijavítsák őket, így ha gyorsan előretekerünk az időben négy évet, el is jutunk a Just Cause 2 megjelenéséhez. Nagyobb, szebb (mármint: sokkal szebb), őrültebb elődjénél; igazából ez hozta meg az Avalanche Studios számára az igazi áttörést, a rajongók által összerakott (és a fejlesztő, kiadó által példás módon támogatott) multiplayer mod pedig garantálta, hogy még évekkel a megjelenés után is játékosok ezrei kergessék egymást Panau szigetén. A munka azonban nem állt le, „mindössze" újabb négy-öt év kellett hozzá, hogy az új konzolgeneráció is megkapja a maga Just Cause részét, melyben, miután körbeutazta a világot, Rico „Skorpió" Rodriguez végre hazatér.

Öt teljes éve várunk arra, hogy ismét szabadon garázdálkodhassunk egy hatalmas, lehetőségekkel teli játszótéren.

OTTHON, RÉMES OTTHON

Az otthon pedig itt van az öreg kontinensen, egy, az olasz és görög tengerpartok, valamint Szicília, Málta és Korzika szigetei alapján elképzelt kis mediterrán országban, Mediciben. Innen kellett Ricónak fiatal korában egy katonai puccs miatt elmenekülnie, és most, miután puszta kézzel (és jó sok robbanószerrel) felszabadította Panaut, ide tér vissza. Ez a Medici viszont nem az, ami az emlékeiben megmaradt: a puccsot vezénylő Di Ravello tábornok az évek folyamán brutális kegyetlenséggel taposta el a lázadók egyre kétségbeesettebb csapatait, most pedig, hogy szinte írmagjuk se maradt, hatalmától megrészegülve a környező országokat fenyegeti. Mit tesz ilyenkor az Ügynökség szuperkatonája? Természetesen felszereli az elmaradhatatlan csáklyáját, hátára kapja az ejtőernyőjét, betáraz fegyverekből, és újra munkába áll: megint meg kell dönteni egy diktátor hatalmát.

Nagyjából ennyit érdemes tudni a sztoriról, a Just Cause 3-ban ugyanis, hasonlóan az előző részekhez, inkább a mókán és a romboláson lesz a hangsúly, semmint a komoly történetmesélésen. A játék fejlesztését vezető Roland Lesterlin szerint ugyanakkor megpróbálják kicsit jobban bemutatni és elmélyíteni Rico karakterét, miközben (remélhetőleg) ügyesen egyensúlyoznak a vicces és a teljesen őrült dramaturgiai megoldások nagyon vékony

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Avalanche Studios

MŰFAJ
sandbox akció

MEGJELENÉS
2015

STÍLUSMINTA

Just Cause 2
2010 (SQUARE ENIX)

Sleeping Dogs
2012 (SQUARE ENIX)

Természetesen az új epizód már nem fog megjelenni a régi konzolokra: így tud sokkal látványosabb lenni elődjéhez képest.

Gigantikus robbanások, filmeket lepipálóan őrült akciójelenetek. A Just Cause 3 ízig-vérig olyan, mint elődei!

határán. És természetesen nem feledkeznek el a rajongókról sem: bár nem kötelező a korábbi részek ismerete, elképzelhető, hogy azok, akik játszottak velük, találkozni fognak néhány ismerős arccal a játék folyamán.

Mi az, ami még változatlan marad? Természetesen a játék stílusa. Most is egy hatalmas homokozót kapunk, ahol szabadon mehetünk oda, ahova szeretnénk – és ahova felszerelésünk megengedi. Medici mérete nagyjából azonos Panauéval, úgy ezer négyzetkilométer (viszonyításképp: nagyjából Komárom-Esztergom megye fele), azonban, hála az új generációs motornak, most lényegesen változatosabb környezetet kapunk. Talán sokaknak fel sem tűnt, de Panaunak nem igazán volt mélysége, mintha a szigetről kimaradtak volna a barlangok, alagutak és társaik. Ennek technikai oka volt, a játékot meghajtó Avalanche motor akkori változata csak a környezet legfelső rétegét tudta kezelni – képzeljétek úgy el, mintha egy hatalmas terítővel lett volna letakarva a sziget, és mi csak azon járkálhattunk. Az új motorral nem lesz ilyen gond, a srácok képesek lesznek vele alagutakat, barlangokat vagy a mediterrán tengerparthoz illő drámai sziklaszirteket kialakítani, nem is beszélve arról, hogy ennek segítségével lényegesen tartalmasabb épületbelsőket is összerakhatnak. Lelki szemeimmel már látok is magam előtt egy olyan helyzetet, mikor veszélyes sziklaformációk között kell repülni – nagyon magas labda, remélem, le fogják ütni.

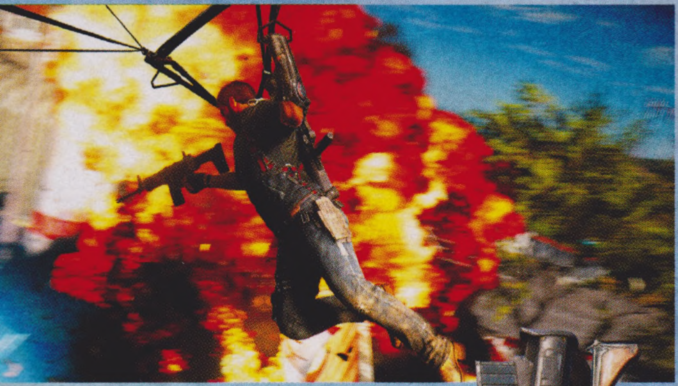
A RIVIÉRA VADORZÓJA

Medici nemcsak szebb és tartalmasabb lesz a korábbi helyszíneknél, de halálosabb is. Bár komplett falvakat nem tehetünk a földdel egyenlővé, a fejlesztők lényegesen megnövelik a rombolható tereptárgyak számát, és az azokra ható fizikai erőket is pontosabban modellezik. Milyen lenne például egy, a szigeteket összekötő híd felrobbantása, ezzel elpusztítva egy katonai konvojt, vagy moziba illő módon lerázni üldözőinket? Itt meg lehet majd tenni! Milyen lenne az épület falait kirobbantva azt rárogyasztani a benne lévő ellenséges erőkre? Semmi probléma, megoldható! Esetleg kihasználni a tengerbe nyúló barlangrendszert és hátulról (pontosabban: alulról) megtámadni egy katonai létesítményt? Naná, hogy megtehetjük! Már a második részben is kreatív módokon oldhattuk meg az elénk tolt feladatokat, itt pedig végképp az lesz a cél, hogy mindenki saját szájízének megfelelően tudhassa le a problémákat.

Ám nem kell mindig ilyen földhözragadt ötleteket előhúznunk a tarsolyunkból. A Just Cause 3-ban a fejlesztők arra koncentrálnak, hogy a játékos minél többet legyen a levegőben, ehhez pedig több megoldást is biztosítanak. Az valószínűleg senkit nem fog meglepni, hogy visszatér a jó öreg csáklya-ejtőernyő páros; ezek annyira hozzátartoznak Rico karakteréhez, mint a helyszínhez egyébként abszolút nem passzoló akcentusa. Mindkét eszköz átesett valamennyi javításon: előbbivel egyszerűbb lesz a célzás (nem kell milliméter pontossággal belőnünk, hogy hova akarjuk beakasztani), illetve konzekvensebb lesz a mechanikája, utóbbit használva

SZTÁRCSAPAT A FEDÉLZETEN

A Just Cause 3 az első olyan Avalanche-játék, mely nem a stúdió stockholmi irodájában készül: egy teljesen új csapat lett összegyűjtve a frissen kialakított New York-i divízióba. Ez azonban nem jelenti azt, hogy kezdők dolgoznának a játékon, sőt: a főbb pozíciókban olyan személyeket találunk, akiknek már sikerült valamit letenni az asztalra. A fejlesztést vezető Roland Lesterlin az Ataritól igazolt át, de találunk itt olyan csapatokból tagokat, mint az Insomniac, a Sucker Punch, a DICE, a Criterion vagy a Ubisoft. És bár a stockholmi részleg jelenleg gőzerővel dolgozik a Mad Max játékadaptációján, Sundberg szerint amikor kérdés merül fel, természetesen azonnal rendelkezésre állnak a házon belüli Just Cause veteránok is. Mindenesetre érdekes lesz látni, hogy ezek a „külsősök" milyen új irányba terelik a sorozatot…



Hány olyan játék van még a piacon, ahol egy föld felé tartó repülőn állva lehet rakétavetővel épületeket rombolni?

pedig jobban kézre álló, pontosabb irányítást kapunk, nem lesz gond egyszerre siklani és ólommal pumpálni a földi egységeket. Újdonságként ugrik a csapatba (egyenesen Kyratból importálva?) a madárruha, ami valahol félúton helyezkedik el a szabadesés és az ejtőernyőzés között. Gyorsaságban semmi nem érhet a nyomába, de eszközeink közül ehhez kell majd a legtöbb hozzáértés: egyensúlyoznunk kell a sebesség és a biztonságos földet érés között – nem túl hősies látvány, ha a repülőút végén az arcunkkal fékezünk.

Végül pedig ott vannak a gépesített repülő szerkezetek is, melyeket természetesen újra meglovasíthatunk majd. Szerencsére a quick time eventek ideje elmúlt, Rico képes lesz egy gombnyomásra helyet cserélni a pilótával, és onnantól kezdve az égből osztani az áldást. A különböző repülő masinák irányításán is finomítanak majd valamelyest, illetve ötletes újdonságként bevezetik a hackelés lehetőségét – no nem a repülőkét. A babrálást alapesetben az életünket eléggé megkeserítő föld-levegő ütegeknél használhatjuk, hogy átprogramozva ezeket komoly földi támogatással szeljük tovább az eget, esetleg csaljuk oda hozzájuk mit sem sejtő ellenfeleinket.

Maradjunk még egy bekezdés erejéig a csáklyánál, ugyanis ez az eszköz lényegesen komolyabb szerepet fog kapni az új részben. Emlékeztek, mekkora móka volt egy szobor fejét a kocsi végéhez, esetleg egy helikopter alá csatolva méretes rombolást végezni azzal? Nos, itt ezerszer őrültebb dolgokra is képesek leszünk, köszönhetően leginkább két dolognak: egyrészt nem leszünk limitálva egy csatolási pontban, másrészt lehetőségünk lesz távolról „megfeszíteni" a sodronyt, így rántva annak közepe felé bármit, amit hozzákötöttünk. Tessék csak belegondolni: létrehozhatunk egy óriási íjat, melybe nyílvessző helyett mondjuk egy szerencsétlen ellenséges katonát helyezünk, majd lőjük ki őt több száz méterre. Vagy ezen a gondolatmeneten elindulva, mi lenne, ha egy benzinnel teli tartályautót rántanánk hozzá egy épülethez, akár egy túlméretezett faltörő kost? A lehetőségek határtalanok – lefogadom, hogy 2015 legmókásabb YouTube videói között ott lesz néhány, mely a csáklya minél elmésebb használatát mutatja be.

A MOTORHÁZTETŐ ALATT

Szinte nincs olyan pont a játék rendszereiben, mely ne esett volna át kisebb-nagyobb javításon vagy átalakításon annak érdekében, hogy minél kevesebbszer szakadjunk ki a csaták forgatagából. Jó példa erre az előző részekből átemelt Heat-rendszer, mely azt mutatja, hogy mennyire forró a lábunk alatt a talaj, mekkora sereg vadászik ránk. Korábban csak elmenekülve és elbújva lehetett az üldözőktől megszabadulni, de most, hogy csökkentsék az oda-vissza utazgatást, ha gyorsak vagyunk, akkor még azelőtt lekapcsolhatjuk az erősítésért telefonáló katonát, mielőtt a vonal túloldalán tudomást szereznének hollétünkről, így miután sikerül legyűrnünk a környezetünkben lévő csapatokat, nem kell újabb

DE HOL A MULTIPLAYER?

Akik figyelmesen olvasták végig az előzetest, észrevehették, hogy nincs benne egy szó sem a Just Cause 3 többjátékos módjáról. Ennek oka egészen prózai: a korábbi részekhez hasonlóan ilyen játékmód nem fog ebben a részben sem szerepelni. Szomorú dolog? Mindenképp, hiszen a második részhez közösségi projektként elkészült multiplayer mod annyira jól sikerült, hogy végül az Avalanche is mögé állt, a kiegészítő pedig ingyenes bővítményként a Steamen is megjelent. Ez pedig bemutatta, hogy igenis tud jól működni a dolog, egészen különleges élmény, mikor Panau szigetén akár ezer ember repked, versenyez, bolondozik egyszerre. Persze a remény hal meg utoljára: bízhatunk abban, hogy lelkes modderek az új részt is kinyitják majd valahogy ebbe az irányba.

erősítéssel számolnunk. De ha véletlenül nem sikerülne, és lenyom minket a túlerő, akkor sincs nagy gond, a harmadik részben nem fog előfordulni, hogy egy-egy szerencsétlen elhalálozást követően a sziget túlfelén térünk magunkhoz, mindig valahol az akció közelében fogunk újraéledni.

Hasonló módon finomítanak a fegyverek rendszerén is, kiölve a felesleges köröket anélkül, hogy túlságosan könnyűvé válna a játék. Az már önmagában örömteli, hogy a lőfegyverek valamivel pontosabbak és erősebbek lesznek, valamint engedve a modern idők csábításának, a készítők az életerő-csomagos rendszert lecserélték a mostanában trendi visszatöltődő energiára. A robbanószerek terén is lesznek változások, a jó öreg C4-et például nem lehet eldobni, csak közvetlen közelről fogjuk tudni élesíteni, cserébe viszont végtelen mennyiséget kapunk belőle, nem fordulhat az elő, hogy egy bázison kifogyva belőle a szánalmas kis revolverünkkel kell lyukasra lőni egy több méteres radartányért. Már csak azért sem, mert engedve a józan ész szavának, erre nem is leszünk képesek, a nagyobb épületekben kézifegyverrel nem, csak valami komolyabb eszközzel (például robbanószerek, ütegek segítségével) tudunk kárt tenni. Ja igen, és eltűnik a kicsit nevetséges életerőcsík is az objektumok fölül. Ha valamit félig lerombolunk, azt onnan fogjuk megtudni, hogy látványosan félig le lesz rombolva. Egyszerű, nem?

A nagy terjeszkedés közben egy játékot se fejezett be a csapat, de 2015-ben rögtön kettőt is a piacra küldenek.

KÁOSZMÁMOR

Lényegesen kibővül a káosz-szint növeléséhez elpusztítható tárgyak sora is. Di Ravello propagandagépezete őrült fordulatszámon pörög, mindenhol az ő képe van kiplakátozva, a tiszteletére emelt szobrok magasodnak, hangszórók tolják az emberek agyába az üzenetét, nekünk pedig többek közt ezeket kell kisöpörnünk a falvakból, hogy felszabadíthassuk azokat. Az így az ellenállás kezére adott települések nemcsak ideiglenes búvóhelyül szolgálnak, de ide hozhatjuk vissza a menet közben eltulajdonított járműveket is, melyek onnantól kezdve bekerülnek az arzenálunkba; a lázadók bármikor le tudnak egyet szállítani belőlük oda, ahova kérjük, méghozzá ingyen és bérmentve. Ha pedig települések helyett katonai bázisokat foglalunk el, támogatóink járműparkja egyre komolyabb harci gépekkel bővül, és hogy kicsi egyéniséget is vihessünk a dologba, a megszerzett masinák viszonylag szabadon pimpelhetők. Nitróval teletömött traktorral akarsz pusztítani? Semmi akadálya! Természetesen nem maradnak ki a különböző „szabadidős" tevékenységek sem: földön, vízen és levegőben vehetünk részt különböző megmérettetéseken, melyeken nemcsak az MI, de akár saját barátaink szellemei ellen is versenyezhetünk. A járművek kezelése is átesett egy komolyabb fejlesztésen (hála az égnek), köszönhetően nem kis részben néhány, a Criteriontól átigazolt fejlesztőnek. Most komolyan, kell jobb ajánlólevél a Burnout-szériánál?

Az eddig megismertek alapján a Just Cause 3-nak minden esélye megvan arra, hogy a trilógia ékköve legyen. Persze vannak még kétséges pontok; nem tudunk például semmit a korábbi részekben gyorsan parkolópályára küldött sztoriküldetésekről, vagy hogy tudtak-e eleget fejlődni, fognak-e eléggé működni a játék rendszerei ahhoz, hogy az első néhány tíz óra után ne csak a kóros rombolásvágyban szenvedők maradjanak vele. Ezekre a kérdésekre még egy ideig nem is fogunk választ kapni, de legyünk optimisták: minden tündérmeséhez jár egy happy end, nem?

NEM LESZ PÉNZNYOMDA

Napjaink összes nagyobb játékához hasonlóan a Just Cause 3 sem úszhatta meg a szivárgást, vagyis a játék idő előtti bemutatását. Persze a felfokozott várakozás érthető is, hiszen a JC2 óta kizárólag annyit tudtunk, hogy lesz folytatás, de semmi más konkrétumot. Az első kilopott képek viszont egyáltalán nem voltak bíztatóak, az Xbox One fejlesztői készleten futó változat menüje ugyanis teli volt aggatva mikrotranzakciókkal. Valós pénzzel lehetett volna járműveket, fegyvereket, és még akár különleges lőszereket is vásárolni. Szerencsére ennek a „végleges" változatban már nyoma sincs, a Just Cause 3 nem fog mikrotranzakciókat tartalmazni.

A repülés terén hozott változtatásoknak hála már jóval gyorsabban el lehet kötni a helikoptereket. Hála az égnek.

I AM BREAD

[ÍRTA MIGUEL] *NEHÉZ MOTIVÁCIÓT TALÁLNI AKKOR, MIKOR AZ EMBER ANNYIT TUD EGY JÁTÉKRÓL, HOGY A FŐSZEREPLŐJE EGY SZELET KENYÉR, A CÉL PEDIG AZ, HOGY MEGPIRÍTSUK EZT A SZELET KENYERET. HÁT TÉNYLEG MINDEN MÁS ÖTLETET ELLŐTT MÁR A VIDEOJÁTÉK-IPAR?*

A Bossa Studios eddig sem komoly játékai miatt lett híres. Semmi sem bizonyítja ezt jobban, mint az, hogy a brit videojátékos Oscar-díjat sem a leghíresebb játékuk, a Surgeon Simulator miatt kapták, hanem egy facebookos szörnyhentelésért. A lényeg, hogy a Bossánál megint nem bonyolították túl a játék alaphelyzetének kiválasztását: a cél, hogy megpirítsunk egy szelet kenyeret.

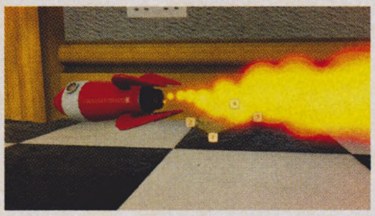
Most attól eltekintve, hogy kenyeret pirítani valójában nagyon is összetett tevékenység a valóságban is, az I am Bread elsőre nem tűnik tipikusan olyan játéknak, ami bármilyen szintű szórakozást is jelenthet bárkinek. Jele Imrével, a Bossa egyik magyar főnökével beszélgetve, és persze a játékot kipróbálva ennek pont az ellenkezője derül ki. Jele szerint a Bossánál már a Surgeon Simulatort, a világ legviccesebb és legundorítóbb műtőszimulátorát is azért készítették, mert elegük volt abból, hogy pont a videojátékok jelentik az egyetlen szórakoztatóipari ágat, ahonnan szinte teljesen eltűnt a humor.

MENJ MÁR, TE KENYÉR!

Az I am Bread ennek megfelelően elsősorban tehát olyan cucc, ami szórakoztat. Egész pontosan olyan, amit játszva folyamatosan és hangosan röhögsz, és bár majd beleőrülsz az irányítás nehézségébe és a folyamatos szívásba, nem jut eszedbe a készítők anyját szidni (mint például a LEGO-játékok esetében azok programozóit).

A fő cél eljutni a pirítósba úgy, hogy a gombokkal csak annyit szabályozhatunk, hogy merre lendüljön a szelet, és melyik sarka körül mozogjon (ha két sarkot nyomunk le, az mást eredményez, mintha csak egyet vagy hármat, négy sarok lenyomása értelemszerűen a helyben maradást fogja produkálni). A fő cél azonban nem szentesíti az eszközt, igenis oda kell figyelnünk arra is, hogy se koszosak ne legyünk, se a bogarak ne egyenek meg minket, se víz ne érje a kenyeret, mert akkor nem lesz elég fogyasztható a végeredmény. Ha a fogyaszthatóság eléri a nullát, a játékos veszít, ha a pirítósszámláló eléri a százat, a játékos nyer. Ilyen egyszerű.

TUDJÁTOK MI A KÖZÖS A HALF-LIFE-BAN ÉS AZ I AM BREADBEN? MINDKETTŐ FŐHŐSE MEGMENTI A VILÁGOT, RÁADÁSUL NÉMÁN.



ADATOK

KIADÓ
Bossa Studios

FEJLESZTŐ
Bossa Studios

MŰFAJ
szimulátor

MEGJELENÉS
2014. 12. 03. (alfa)

STÍLUSMINTA

Surgeon Simulator 2013
2013 (BOSSA STUDIOS)

Közben mindenféle dolog ragad ránk, mármint ami nem kosz, bogár vagy víz; kicsit olyan a játék, mint a Katamari Damacyba oltott QWOP. A kenyér egy darabig függőleges felületen is megtapad, így szekrények oldalán is felmászhatunk, de fontos az időzítés. Ha vajba, lekvárba vagy egyéb, valamilyen ehető vagy ragadós dologba sikerül belefetrengenünk, a tapadási idő is növekszik. Vannak pályák, ahol a feladat egyértelmű, mert például a konyhában kezdünk, ahol ott a pirító is, de később valamilyen rögtönzött kenyérpirító-helyettes után kell néznünk, és a hajszárító még az egyszerűbbek közé tartozik majd.

TAPADJ MÁR ODA, TE KENYÉR!

Bár ez elsőre nem látszik, az I am Bread nem olyan értelmetlen, mint mondjuk a Goat Simulator. Nagyon is van cél, az irányítás teljesen koherens (mármint nem azzal, amit elvárunk tőle, hanem úgy, hogy ugyanazt lenyomva mindig ugyanazt az eredményt kapjuk), és sokat kell gyakorolni ahhoz, hogy az ember igazán jó legyen kenyérként. Van keretsztori is, a ház (és a kenyér) tulajdonosa szép lassan bekattan attól, hogy minden nap romokban hever a lakás, és keletkezik egy pirítós annak ellenére, hogy mikor ő elmegy, még minden rendben van.

A játék a cikk írásakor még csak korai hozzáférésű programként vásárolható meg, de folyamatosan érkeznek hozzá a frissítések, és már most megéri elkölteni rá azt a 10 eurónyi forintot. Ha a Surgeon Simulator a véletlenszerű poénok játéka volt, az I am Bread a megoldáskeresés és a fejlődés programja lesz; érdemes odafigyelni rá, akármennyire is mást sugallnak a külsőségek.

HIÁNYZIK PÁR RÉGEBBI SZÁM?

ISMÉT ELTELT EGY NEGYEDÉV, ÚJRA ITT A PC GURU KOLLEKCIÓ. TERMÉSZETESEN IDÉN SE VÁLTOZTATUNK A RECEPTEN, MOST IS HÁROM DARAB KORÁBBI PC GURU MAGAZINT ADUNK ALIG TÖBB MINT EGY ÁRÁÉRT!

+ 3 KORÁBBI PC GURU ÉS 3 TELJES JÁTÉK 2495 FORINTÉRT!

Nem, nem írtuk el, és még csak nem is őrültünk meg: tényleg alig több mint egyetlen PC Guru áráért kínálunk három korábbi magazint!

+ 3 TELJES JÁTÉK

Természetesen a csomagban nem egy meztelen PC Guru figyel, hanem az eredeti példány, mindennel együtt, beleértve a DVD-mellékletet, és az azon lévő teljes játékokat.

+ TELJES JÁTÉKOK:

- **Operation Flashpoint: Red River**
- **King's Bounty: Warriors of the North**
- **Necrovision**

PC GURU JÁTÉKKOLLEKCIÓ 2015/01

KERESD AZ ÚJSÁGOSOKNÁL!

DYING LIGHT

GOOD NIGHT GOOD LUCK

[ÍRTA WILSON] Hogy egy alapvetően középszerű, esetenként az alá beeső játékokat gyártó lengyel stúdió miként tud 24 éven keresztül fennmaradni, az legalább akkora rejtély, mint az, hogy mi késztette a Warnert arra, hogy kiadja az ukázt: készítsék el a Dead Island színvonalas kópiáját.

Elvégre a Techland sosem tartozott a videojáték-fejlesztés élvonalába, sőt, a kelet-európai brigád inkább mindig a kondér aljára ragadó, maga után sok nyomot nem hagyó játékokra állt rá. Az ezredforduló környékén ez még elég volt az életben maradáshoz – ki ne emlékezne szívesen vissza a teljesen kellemes Chrome-ra, vagy a ralikorszak legvégén befaroló Xpand Rallyra –, de a mai, ultrakompetitív és borzasztóan anyagias légkörben már ennél jóval több kell a maradandósághoz. Nem elég egy hangulatosan induló, aztán agyzsibbasztó irányba elinduló westernsorozat (Call of Juarez), kezdésnek viszont kiváló egy, a Borderlands játékmenetét élből lenyúló, azt zombikkal megspékelő akció-RPG (Dead Island), még ha az utóbbiból túlságosan sokat és túlságosan gyorsan is akar kisajtolni a kiadója. Valószínűleg a Deep Silver észveszejtő és kissé meggondolatlan tempója lehet az oka annak, hogy a Techland és a Dead Island búcsút intettek egymásnak – de a műfajnak egyáltalán nem. Hiszen nemcsak a fantasyköntösbe bújtatott DI, a Hellraid készül a lengyeleknél, de az a Dying Light is, amiről ember nem mondaná meg, hogy nem a szóban forgó sorozat része.

SZIGET NÉLKÜL

Hogy többről van-e szó, mint lélektani folytatás, az elsőre nem egyértelmű sem az érdeklődőnek, és talán annak a jogászcsapatnak sem, amelyet a játék bejelentése után állíttatott rá az ügyre a Deep Silver, a nevet leszámítva ugyanis a Dying Light szinte semmiben sem tér el a pont idén visszatérő Dead Islandtől. A kiadója ugyan más, ahogy a helyszíne is, minden egyéb viszont a régi: ez is egy akció-szerepjáték, egy zombiktól hemzsegő, szabadon bejárható területtel, és ott a túlélésért küzdő NPC-kkel.

Nagyon kevés olyan túlélős játék van a piacon, amelyben a legnagyobb fenyegetést ne mindig az emberek jelentenék...

Az első és legmarkánsabb különbség a két világ és a két játék között a felütésben van: aktuális főhősünk nem az események sodrásába bekerülő szerencsétlen, hanem pont a káoszba induló titkos ügynök. Kyle Crane az égből, egy balul elsült ejtőernyős ereszkedéssel veti bele magát az élőholtak uralta Harran városába, hogy ott megpróbáljon nyomára lelni egykori, az őt alkalmazó ügynökség ellen forduló kollégájának, de egy szerencsétlen landolás és néhány útonálló gondoskodik arról, hogy a küldetése ne induljon zökkenőmentesen. A rothadó testek harapásától és a haramiák fegyvereitől csak egy bátor idegen menti meg, aki annak rendje és módja szerint bele is hal a mentőakcióba – Crane így a szívességet nem is neki, hanem az ismeretlenek egy, magukat a város legmagasabb felhőkarcolójába (amit szimplán csak „A Torony”-nak hívnak) befészkelt csoportjának kénytelen visszafizetni, különféle küldetések teljesítésével. Persze a kifutófiúskodás nem akadályozza meg abban, hogy fusiban a kiugrott ügynököt is hajkurássza, követve feljebbvalói utasításait.

A helyszín tehát nem egy napfényben fürdő trópusi sziget, hanem egy fülledt, jobbára teljesen lakatlan, mélyszegénységbe süllyedt nagyváros, ami leginkább Rio De Janeiróra emlékeztet: a város közepén a visszafogott luxus, akörül pedig a bádogbodegákból álló nyomortelepek helyezkednek el. Maga a bejárható terület kifejezetten hatalmas, pedig az előzetes változatban Harannak maximum az ötöde volt bejárható, az viszont töltés nélkül teljesen szabadon.

December legváratlanabb meglepetése volt mind az előzetes változat megérkezése, mind a játék magas minősége.

FAITH 2.0

Az utóbbi az, amit szó szerint kell érteni, hiszen ez a Dying Light legnagyobb újdonsága, hogy nem szorít láthatatlan falak, szűk folyosók és mesterséges akadályok közé, a várost játszótérként kezeli, a főhőst pedig gyarló embernek, aki pár méter sprintelés után kifullad, a pajszert és a többi közelharci fegyvert kétszer-háromszor meglengetve levegő után kapkod, és nemhogy nem tud ledarálni egy csoportnyi zombit, de két-háromnál több ellenfél esetében már szinte biztos, hogy a fűbe harap. A legjobb védekezés nem mindig a támadás, sokkal inkább a futás... háztetőkön át, megállás nélkül. Szó szerint: a Techland a Dying Lighthoz nem csupán korábbi játékát nyúlta le, de a Mirror's Edge teljes mechanikáját is, beleértve a falakról elrugaszkodást, a kiszögelléseken csimpaszkodást, a lendületes futást és ugrálást, szóval a teljes parkour-kelléktárat. Ezt sikeresen kivitelezni piszkosul nehéz feladat – gondoljunk csak arra, hogy a külső nézetet használó Assassin's Creed-sorozatban hányszor sikerül olyan dolgot megragadni, amit nem is akarunk –, de a Techland sikerrel vette az akadályt. Nemcsak látványos és hasznos, de baromi jó érzés is átsuhanni az utcák felett, több lépés távolságot tartva az élőholtaktól, az útonállóktól, és mindentől, ami nem olyan sebes, mint a gyalogkakukk. A parkour-képességek ráadásul fejlődnek is: minél többször használja az ember őket, annál gyorsabban szerezhet tapasztalati pontot a megfelelő kategóriában, ami egy bizonyos érték

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. IE

FEJLESZTŐ
Techland

MŰFAJ
akció-RPG

MEGJELENÉS
2015. 01. 30.

STÍLUSMINTA

Mirror's Edge
2008 (ELECTRONIC ARTS)

Dead Island
2011 (DEEP SILVER)

Habár eredetileg a PC, a PS4 és az Xbox One mellett a PS3 és az X360 is szerepelt a támogatott platformok között, a Techland tavaly októberben törölte az előző generációs változatokat. Az ok szimplán annyi, hogy az öreg gépek nem bírták kezelni a város méretét és a luxuslátványt, így a többi verzió lebutítása helyett inkább a régiek törlése mellett döntöttek.

elérése után képességpontba fordul át. Összesen három képességfa van: Túlélés (ide tartozik például a kraftolás), Agilitás (parkour), Erő (harcmozdulatok), és ezek az Elder Scrolls-sorozathoz hasonló módon, tehát aktív használattal fejlődnek: a sok ugrálás az Agilityt támogatja, a rengeteg harc a Powert, és így tovább. Maguk a képességek kifejezetten hasznosak: idővel átcsúszhatsz az alacsonyabb tereptárgyak alatt, elrugaszkodhatsz a zombik hátáról (!), növelhető a rendelkezésre álló stamina mennyisége, gazdaságosabban lehet bánni az alapanyagokkal... és ez még csak pár példa a 60-nál is több megnyitható skillből.

Nem gondoltuk volna, hogy lehet még újdonságot csempészni a formulába, de a Techlandnek mégis sikerült csavarnia rajta egyet.

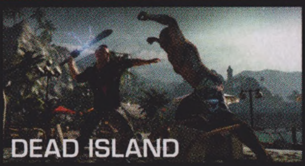
Közelharc és kraftolás? Igen, a Dying Lightból se hiányozhatnak, és most is az ezekkel való bíbelődés teszi ki a játékidő jelentős részét, mert van, hogy nem lehet elfutni, muszáj harcba bocsátkozni. Harranban is valamiért nem a lőfegyverek, hanem a házilag barkácsolt közelharci eszközök vannak túlsúlyban, így a zombikkal és az emberekkel a legtöbbször egy méretes vascsővel, esetleg egy szögekkel kivert deszkával lehet a leggyorsabban és a leghatékonyabban elbánni. Természetesen ezek most is baromi gyors ütemben kopnak, a szívósabb ellenfeleken simán el lehet használni akár 2-3 eszközt is, de ezeket szerencsére már menet közben is meg lehet javítani, nem kell folyton satupadhoz rohangálni. Mindehhez mindössze két, széles körben elérhető alapanyagra – fém és munkaeszköz – van szükség, ezekből javítható és fejleszthető minden fegyver. A fejlesztés alá elsősorban az elemi sebzést adó kütyük tartoznak: egy árammal átitatott kalapács, forró lánggal megfűszerezett machete sokkal hatékonyabb, mint egy fapados csavarkulcs. Alapanyagot elsősorban a hátrahagyott ládákban lehet találni, de a Toronyban és a város különböző pontjain több kereskedő is lesi, hogy a hozzájuk beeső dollárkötegekért hasznos szemetet sózzanak az emberre. Bár hogy azzal a pénzzel mégis mit kezdenek a világvége után, azt a fene sem tudja...

Persze a történet csak az élmény egy kis része: a legtöbb teendőt most is a túlélők ügyes-bajos dolgai adják. Már a Toronyban is vagy egy tucat ember várja, hogy valaki kisegítse őket a bajból – van, akinek fegyvert kell hozni, más valami különleges kajára vágyik, de házilag pancsolt gyógyszereket is fel kell hajtani –, és a városban is bele lehet futni bajban lévő túlélőkbe, akik általában

Bár a Tornyot nem lehet megmászni, szinte minden kisebb épületet igen. A parkour talán jobb, mint a Mirror's Edge-ben!

MINTHA MÁR LÁTTUK VOLNA...

A Dying Light le se tagadhatná a gyökereit és az ihletadó forrásait...



DEAD ISLAND

1 Kár is lenne tagadni, a Dying Light valójában egy átskinezett és továbbfejlesztett Dead Island, amit jogi okokból hívnak teljesen másként. Maga a két játék egy és ugyanaz!

MIRROR'S EDGE

2 A parkour-elemek egyértelműen a létező legjobb parkour-játékból érkeztek, ráadásul az épületek megmászása, a sebes közlekedés talán itt jobban is működik.

BORDERLANDS

3 Azt nem tudjuk, hogy a tyúk vagy a tojás volt-e előbb, az viszont biztos, hogy a Borderlands nélkül sose lett volna Dead Island, és így Dying Light sem...

A Dead Island-játékokhoz hasonlóan itt se nagyon lehet emlékezetes karakterekbe botlani, és a küllemük sem éppen tökéletes.

némi pénzzel, jobb esetben pedig valami ritka tárggyal hálálják meg a jótettet. Sem velük, sem a többiekkel nem kötelező foglalkozni, de megéri, mert az extra tapasztalati pont és a mellékjövedelem mindig jól jön, főleg, ha valaki nem akar nap mint nap ellátmány után kutatni, inkább betér a boltba, és a pénztárcájával szerzi meg a szükséges dolgokat: elemet, kötszert, kábelt, vagy mondjuk petárdát.

LESZÁLL A NAP

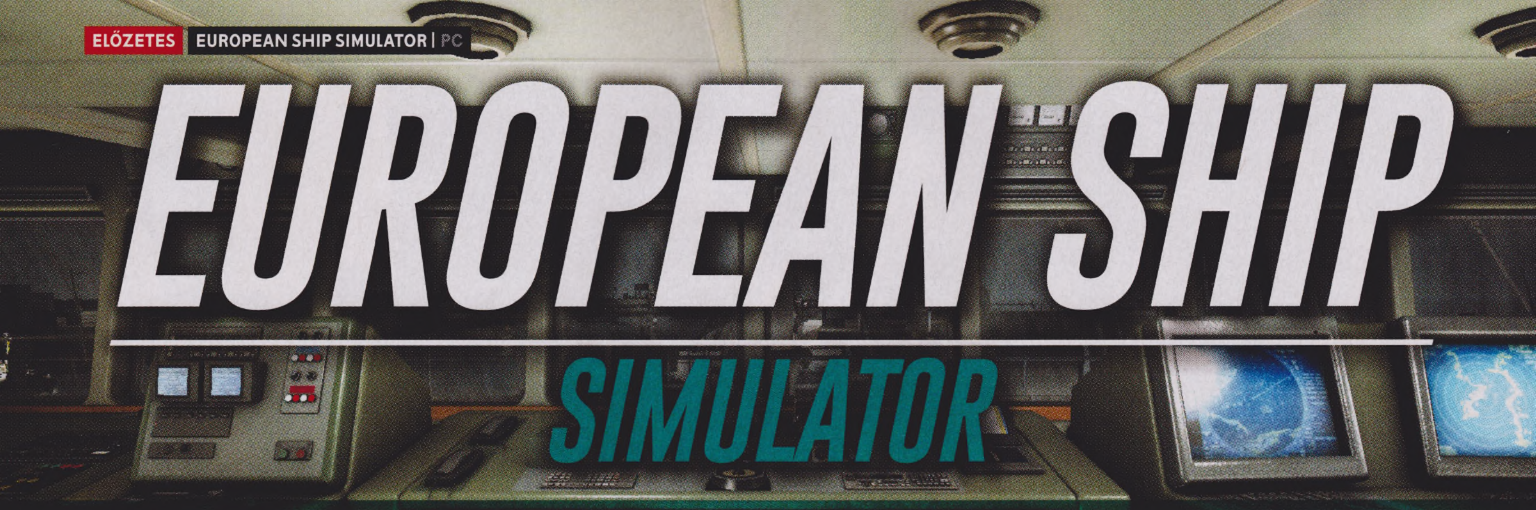
Eddig ez tiszta sor: a parkour a nagy újítás. De ennyi elég lenne a sikerhez, vagy a Dead Island játékmenetének felrázásához? Aligha, ám a Techlandnek van még egy aduásza: az éjszaka. A dinamikus napszakváltás és az időjárás új elem, ami nemcsak a látványt szolgálja (bár kétségtelen tény, hogy a szakadó eső nagyon hangulatossá tudja tenni Harrant), de komolyan kihat a játékmenetre. Amint ugyanis lenyugszik a nap, előkerülnek a mutáns szuperzombik, akik kifogyhatatlan szuflával, olthatatlan vérszomjjal erednek azok nyomába, akiknek nem volt annyi esze, hogy éjszakára meghúzódjanak egy menedékben. Ezek a fertőzöttek alapvetően borítják fel a játékmenetet, hiszen Crane üldözőből üldözötté válik. Szinte legyőzhetetlenek, kilométereken át követnek, 2-3 csapással pedig szétkapnak, így az éjszaka mindig a túlélésről, a lopakodásról szól. Segítséget csak a felállítható fény- és energiacsapdák nyújtanak, és persze a tudat, hogy valahol a távolban vár egy biztos menedék. Csak valahogy el kell jutni oda. Ez az igazi túlélőhorror, ahol a vaksötét tényleg totális feketeséget jelent, az ellenfelek pedig komoly kihívást nyújtanak. Meg tudják mászni a falakat, fel tudnak ugrani a háztetőkre, összedolgoznak, és tényleg vadásznak. És ez már önmagában is annyira remek élmény, hogy simán elnézzük a tényt: ez azért csak egy továbbfejlesztett Dead Island.

BRUTÁLIS GÉPIGÉNY

Az elmúlt egy évben, az új generációs konzolok megjelenésével már hozzá kellett szoknunk, hogy az AAA-kategóriás játékok gépigénye minimum megkétszereződött – de arra kevesen voltak felkészülve, amit a Techland kér. A Dying Light PC-s változata minimum egy Core i5-2500-ast / FX8320-ast követel meg egy GTX 560-as / Radeon HD 6870-es videokártyával, 4 GB memóriával, de a tökéletes élményhez i7-es processzor és 16 GB RAM (!) kell. Durva, de sajnos ez van: aki több éve nem fejlesztett gépet, most már jobb, ha elkezd gyűjteni egy új vasra, mert a Dying Light esete a jövőben nem kivételes lesz, hanem rendszeres.

Szerencsére mindez nem teljesen magányos feladat: a Dying Light kampánya a Techland korábbi játékaihoz hasonlóan 4 fős kooperatív támogatással rendelkezik, de ezenkívül még aszimmetrikus multiplayert is sikerült belepakolni – az előrendelők az utóbbiban még akár zombit is alakíthatnak, és belepiszkíthatnak ismerősök vagy ismeretlenek egyszemélyes kalandjaiba. Persze sem ez, sem a kompetitív rész nem kötelező, ezúttal is el lehet zárkózni a világ elől, és a sokkal nagyobb, nyitottabb játéktér, a több lehetőség miatt ez még egyáltalán nem jelent monotonitást, szemben az első két Dead Islanddel.

Mivel az előzetes változat december elején esett be, a végleges pedig január végén érkezik, ezért nem meglepő, hogy a Dying Light technikai oldala is legalább annyira stabil, mint a gameplay. Egyszerűen döbbenetesen jól tud kinézni: a Techland házi gyártású Chrome motorja sosem volt az iparág csúcsa, de most is tökéletesen hozza, amit kell neki, és igyekszik minden modern trükköt bevetni. A dinamikus fények és árnyékok, a sok részecskeeffekt, a valós idejű testdeformáció mind-mind remekül sült el, az összképet egyedül csak a még mindig nagyon kelet-európaian kinéző, iszonyú robotikusan mozgó emberek piszkítják be, de nem annyira, hogy az fájjon. Arról a gépigény gondoskodik – de hát a jó dolgoknak ára van, és egyelőre nagyon úgy néz ki, hogy a Dying Light kifejezetten remek lesz. G



EUROPEAN SHIP SIMULATOR

[ÍRTA JOHNBART] **Európa sztrádái után ideje bevenni annak kikötőit is: Dover, Calais, Rostock, gyönyörű hajók, élethű hullámzásszimuláció és változatos tengerészeti feladatok – ezekkel várja az önjelölt kapitányokat a tavasszal befutó European Ship Simulator.**

Tudom, hogy furán hangzik (és lehet, hogy csak a saját kamionperverzióm mondatja velem), de az egyébként magyar fejlesztők keze munkáját dicsérő ESS-ről több okból is az SCS Software Euro Truck Sim 2-je jut eszembe. Ezek közül az első nyilván a cím és a logó (mindkettő erősen a csehek sikerjátékáera hajaz), sokkal fontosabb azonban az általános tervezési filozófia, amely úgy tűnik, mindkét játéknál megegyezik. Az ESS így kamionos kuzinjához hasonlóan szintén egy szép, könnyen elsajátítható és irányítható, mégis mély szimulációs réteggel bíró, nyugis járműszimulátor lesz.

„CAPTAIN ON THE BRIDGE!"

Ami a játékmenetet illeti, az ESS a Flight Simulator sorozat küldetésközpontú megközelítését követi, a habszelés ugyanis jelenleg csak kötött, menüből indítható missziók keretén belül lehetséges (és egyelőre semmi nem utal arra, hogy dedikált karriermód kerülne a játékba). A jelen sorok írásakor elérhető korai hozzáférésű változatban ez hat különálló pályát és négy különböző hajót jelent, a felhozatal pedig már most kellemes: kis halászhajó, kikötői vontató, masszív komp, illetve gigászi ömlesztettáru-szállító hajó fedélzetén tömhetjük pipánkat.

A lélekvesztők mindegyike remekül fest, hídjuk szabadon bejárható, menettulajdonságaik pedig a könnyen betanulható (de plusz billentyűk vagy épp a natívan támogatott ShipDriver kontroller használata esetén finomabban, bonyolultabban is szabályozható) irányítás ellenére is eltérnek, végsebességük, fordulási szögük, tehetetlenségük érezhetően más, változó mértékben hat ki rájuk a viharos szél és a felkorbácsolt hullámok sora. Feladataink szintén sokszínűek: a vontatóval teherszállítókat húzunk a kikötőbe, a halászhajóval a kapást kell a raktérbe gyűjteni, az ömlesztett árus masinával Rostockból vagy épp Calais-ból telítjük a rakományt, a komppal pedig valós lépték és időtartam mellett hajózhatjuk le a Dover-Calais menetrend szerinti járatot (már ha akarjuk, mivel gyorsutazással átléphető az út java, ekkor csak a kikötőkbe manőverezést kell kézzel levezényelnünk).

Ezzel tényleg bezárult a kör, már nem nagyon van olyan szakma, amiből ne készült volna szimulátor!

ADATOK

KIADÓ
Merge Games

FEJLESZTŐ
Excalibur

MŰFAJ
szimulátor

MEGJELENÉS
2014. 11. 21. (alfa)

STÍLUSMINTA

Ship Simulator Extremes
2010 (PARADOX)

Euro Truck Simulator 2
2013 (SCS SOFTWARE)

NÉMET DOKKBAN ROSTOCKOLUNK

A tartalom pedig innen csak bővülhet, amit mind a fejlesztők, mind a kiadó megerősített. A tavasszal várható végleges változat így további kikötőkkel és hajótípusokkal startol majd el (luxus óceánjáróval, apróbb sportgéppel stb.), a szavatosságot pedig az ingyenes és fizetős DLC-k mellett egy könnyen kezelhető, mégis részletes küldetésszerkesztővel igyekeznek majd kitolni – utóbbiban az ígéretek szerint az irányított hajótípustól a célállomásokon át a dinamikus időjárás-változásig minden hajózási tényezőt be lehet majd konfigurálni. Jól hangzó, a közösséget tartalomépítésre ösztönző lépésnek tűnik ez, mindenesetre remélem, hogy a kész változat a kötelező finomhangolásokat és hibajavításokat is megkapja: a jelenlegi build ugyanis még tobzódik a grafikai hibákban, hajlamos kidobni az Asztalra, és mellé elég cudarul is fut: átlag 12-15 fps mellett szelem a habokat a régi, de a minimum követelményeket így is jóval meghaladó gépemen.

JÓ SZELET!

Kérdőjelek tehát vannak (a karriermód szerepeltetése mellett például kérdéses az is, hogy megjelennek-e idővel a vitorláshajók is, illetve hogy mennyire lesz modbarát a program), a csapat elhivatottsága és a játék jelenlegi készültségi foka viszont így is beszédes (akárcsak az, hogy PC mellett Macre és Linuxra is fejlesztik). Egy jól összerakott, érdekesnek tűnő, laikusokat és profikat egyaránt megszólító, könnyen elsajátítható, mégis mély járműszimulátornak tűnik az ESS – olyan darabnak, amelyre vízi jártassági nélkül is rápróbálok majd magam is, ha tavasszal befut a hazai szabadkikötőbe. G

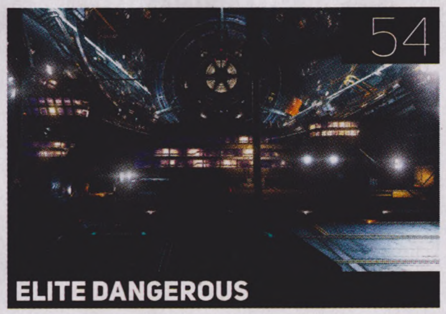
Szerencsére a hajók kezelése legalább annyira egyszerű, mint a teherautóké a Euro Truck Simulatorban, bár azért a fordulás és a sebességváltás lassúságát szokni kell.

TESZTEK

Kimaradt játéktesztekkel vészeltük át az ünnepekre jellemző uborkaszezont

Nyomtatott magazint készíteni nem minden hónapban mókás dolog, hiszen a videojáték-iparnak megvan az a nem éppen szeretetteljes árnyoldala, amit csak úgy hívunk: uborkaszezon. Olyan időszakokat, általában hónapokat jelent ez, amikor vagy egyáltalán nem jelenik meg nagy figyelemre számot tartó, általában tripla-A kategóriás játék, vagy annyira kevés, hogy azzal még egy szórólapot is nehéz megtölteni. Az év legvége és a legeleje hagyományosan ilyen időszak szokott lenni – ezúttal azonban valamennyire mázlink volt, hiszen még mindig volt elmaradásunk mind az őszi, mind a 2014-es kínálatot nézve, így csak most tudtunk alaposabban foglalkozni a The Crew-val, a decembert tulajdonképpen lezáró Elite Dangerousszel, vagy épp azzal a The Talos Principle-lel, amit nem nagyon várt senki a Földön, aztán kiderült róla, hogy az év egyik legjobb játéka. Nem ez az egyetlen indie-cím, amit bepótoltunk, hiszen végre az első két Five Nights at Freddy's-játékot is szemügyre vettük... és rémálmokkal távoztunk.

A HÓNAP JÁTÉKA
THE TALOS PRINCIPLE
62. OLDAL



54 ELITE DANGEROUS

44 THE CREW

76 SCROLLS

72 **INDIE KEDVENC**
FIVE NIGHTS AT FREDDY'S

80 **MEGLEPETÉS**
SPACE HULK: ASCENSION

86 **CSALÓDÁS**
DESTINY: THE DARK BELOW

THE CREW

[ÍRTA CHOCHO] **Hosszú késés és megannyi bétateszt után végre megnyergelhetjük a Ubisoft AAA-istállójának utolsó tavalyi telivérét, a volt edenesek által alapított Ivory Tower The Crew című produkcióját, ami egy közel teljes kontinensnyi szórakozást ígér.**

Ígérettel persze tele a padlás, főleg a Ubisoftnál, mely kiadó tavaly egyik nagyágyúval kapcsolatban sem volt képes eleget tenni az elvárásoknak. A Watch Dogsról, a Unityről és a Far Cry 4-ről már mind-mind megmondtuk a tutit, a The Crew azonban pont lecsúszott a decemberi szám lapzártájáról, így egy teljes hónapunk volt rá, hogy elmerüljünk az Ivory Tower által felépített autós MMO-játékban. Ez az alműfaj sajnos annyira nem népszerű, mint sokan szeretnénk; utoljára talán az Eden Games által fejlesztett Test Drive Unlimited 2 dobogtatta meg a stílus szerelmeseinek benzingőztől illatozó szívhengereit, cirka négy esztendeje. Az Eden azóta feloszlott, a stúdió legtehetségesebb keménymagja pedig új csapatot alapított. Ez lett a már említett Ivory Tower, ami a Ubisoft szárnyai alatt elkészítette a TDU szellemi örököseként is felfogható Crew-t. A játékkal kapcsolatos elvárások persze nem voltak olyan magasak, mint a sokszor emlegetett uborkás gigacímek esetében láttuk: a Crew-t gyakorlatilag tavaly nyár óta csak az nem próbálta ki valamelyik félig-meddig nyílt bétateszt során, aki zsigerből irtózik az autós játékoktól, így mondhatni tudtuk, mire fizetünk be az augusztusról év végére csúszó megjelenéskor.

EAST COAST, WEST COAST

A The Crew már a bejelentésekor magasra vonta a szemöldökünket, ugyanis a TDU-n edződött srácok nem kisebb fába vágták a fejszéjüket, mint hogy lemodellezik az Egyesült Államok geográfiai viszonyait, és mindezt egy mini-USA-ba sűrítve nagyvárosokkal, hegyekkel-sivatagokkal, dinamikus napszakváltással adják át nekünk, játékosoknak. Emellett a játékot megtoldották azzal, hogy MMORPG-ként játszhatjuk, csak épp izmos orkok és sovány mágusok helyett autók lesznek a karaktereink. Az előbbi mondatot hangosan felolvasva az ember még most, 2015 hajnalán is elégedetten hümmöghet – hát még 2013-ban, amikor a Crew-t először mutatták be az E3-on! Az eltelt közel két év pedig nem telt el eredmény nélkül, hisz a játék az ígéretek többségét teljesíti, méghozzá viszonylag kevés kompromisszummal. A beautózható Amerika például hatalmas, hangulatában pedig olyan közel jár a csillagos-sávos lobogóval fémjelzett szuperhatalom mesés ábrázolásához, amennyire az videojátéktól manapság lehetséges.

Utunk az autógyártás egykori fellegvárában, Detroitban veszi kezdetét, majd a keleti partszakaszon át (New York, Miami) a kontinens szívébe (Colorado állam települései, északabbra a Yellowstone), végül pedig a nyugati partra (Los Angeles, Las Vegas) vezet, egyetlen töltőképernyő vagy folyamatos szervermigráció nélkül. Akár már a játék legelején, az első autóval a fenekünk alatt megtehetjük, hogy cirka háromnegyed órás kocsikázás árán megnézzük, milyen a kaliforniai naplemente, miközben a rádióból bömböl a több mint egy teljes órányi, kiválóan

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ivory Tower / Ubisoft Reflections

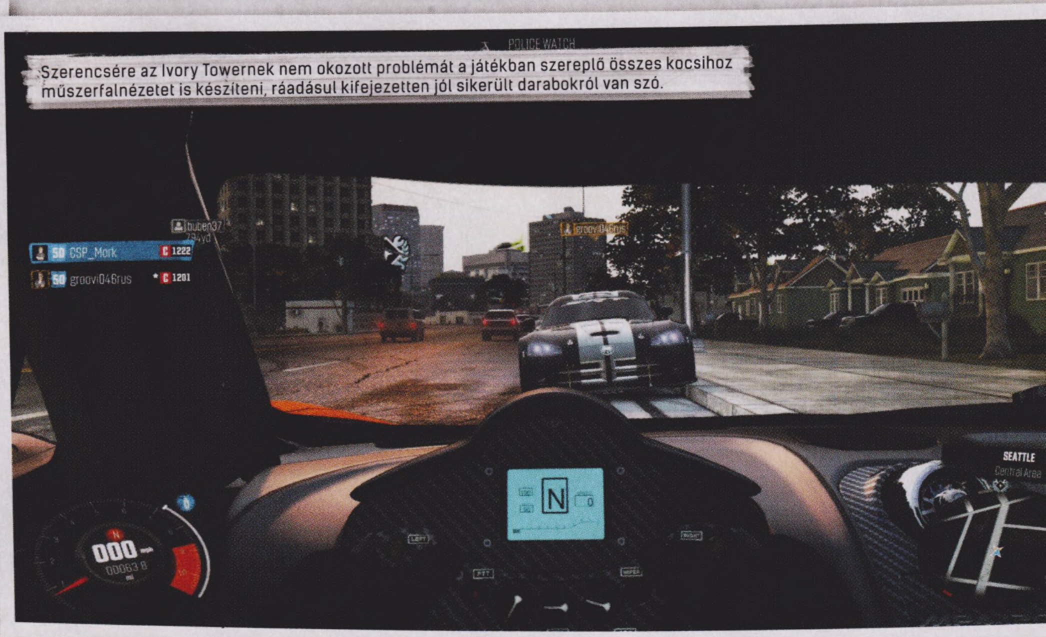
MŰFAJ
verseny

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Test Drive Unlimited 2
2011 (ATARI)

Need for Speed Rivals
2013 (EA)


Szerencsére az Ivory Towernek nem okozott problémát a játékban szereplő összes kocsihoz műszerfalnézetet is készíteni, ráadásul kifejezetten jól sikerült darabokról van szó.

összeválogatott echte amerikai zene. Száguldozhatunk autópályán, mellékvárosi utakon, lakott és lakatlan területeken, sőt, átvághatunk a kocsikázásra nem igazán alkalmas erdőkön, mezőkön, hegyeken is. A Crew tulajdonképpen az amerikai álom alapvetésének számító, nagybetűs szabadság digitális megtestesülése, és mint ilyen, kivételes játék, amit a TDU-n nevelkedett autóbolond nemzedék a kezdettől fogva imádni fog.

Elképesztően sokat késett a játék, és rengeteg évet öltek bele, ám ez nem térült meg teljesen.

„ITT A GETTÓ, ITT A GETTÓ!"

Egy bibi van mindössze: ez az imádat a Crew hangulatának szól, és nem a játékmenetének, az ugyanis sok sebből vérzik. Már a program műfaji besorolása is problémás, lévén az Ivory Tower egy teljes értékű MMO-ként tálalta a játékot, ami azt jelenti, hogy folyamatos internetkapcsolat nélkül el sem indítható. Ha pedig félreállunk tíz percre az autónkkal, hogy kiszaladjunk a konyhába egy kis bejgliért, mire visszaérünk, a betöltőképernyő fogad bennünket egy piros karikás hibaüzenettel, miszerint „inaktivitás miatt" ledobott minket a szerver (személyes történetmegosztás off). Akik játszottak már más MMO-játékokkal, ezen nem nagyon lepődnek meg, elvégre a WoW-tól kezdve a Silkroadig minden perzisztens digitális világra épülő alkotás pontosan így működik. Ugyanakkor a szóban forgó játékokban ez logikusnak mondható, hiszen egyedül csak mérsékelten élvezhetők, savukat-borsukat a közösségi élmény nyújtotta örömök szolgáltatják. Nem úgy a Crew-ban, ahol az MMO-köntös gyakorlatilag felesleges cicoma.

A multiplayer lehetőségek alig-alig mutatnak túl a TDU2-ben is látott opciókon, azaz többségében most is arról van szó, hogy bizonyos versenyeket csak más játékosok közreműködésével indíthatunk el. Ráállunk a sárgás ikonnal jelölt startpozícióra, rányomunk a keresésre, majd várjuk, hogy a lobbi feltöltődjön száguldásra váró sebességőrültekkel. Ekkor a Crew „elteleportál" bennünket egy teljesen hétköznapi multis felületre, ahol különböző szakaszokat és a garázsunk épp aktuális autóit kiválasztva 4-en vagy 4v4-es, kétcsoportos eloszlásban mérettethetünk meg. Egyik verseny követi a másikat, míg rá nem ununk, vagy ki nem ürül a lobbi. Ez lenne tehát a Crew többjátékos módjának csúcsa, amit olyan apróságokkal próbál feldobni az Ivory, mint a free drive-nak nevezett kötetlen autózás közben felvehető, pár perces kihívások, vagy a rendőrös üldözések, amik során vagy a jardnak, vagy az épp most wanted státuszt (enyhe NFS-kikacsintás a készítők részéről) betöltő játékosnak segíthetünk, természetesen kötetlenül. Ezen túl a sztoriküldetések többségét is felvehetjük kooperatívan, ám a Quick Co-op feliratot kezeljük óvatosan, lévén nekem sosem sikerült annyira rövid idő alatt társra lelnem a történet végigjátszása során, hogy ne unjam meg a banánt, és kezdjek bele egyedül a misszióba.

NEM LESZ PS3-AS VÁLTOZAT

Habár 2015-ben már egyre kevésbé tűnik jó ötletnek PS3-ra és Xbox 360-ra is portolni a játékokat - hiába adtak el belőlük rengeteget -, de a Crew annyira régóta készült, hogy már a kezdetektől fogva tervbe voltak véve a régebbi konzolokra szánt változatok. A végső körből mégis kiesett mind a PS3, mind a Wii U. Az ok? Csak az Xbox 360 felépítése hasonlít a célplatformokéra, így bonyolult extra munka lett volna a másik két masinát is megcélozni.

CSIPETCSAPAT

Na várjunk-várjunk! Sztori? Küldetések?! He?! Bár a Crew nem válik Shakespeare-drámává, muszáj kiemelni, hogy az egyik legerősebb része, bármilyen meglepő is, a karriermód lett, ami egy kerek, végig koherens, és a kötelező tanulságoktól sem mentes történetet mesél el, főszerepben a rablóból pandúrrá avanzsált hipszterrel, Alexszel. A játék elején Alex és bátyja, Dayton Detroit utcai királyai, ám a bratyó túl nagy hallá válik, és ezért az 510 („fájvten") nevű autós banda két vezére meggyilkolja, majd az öccsére, Alexre kenik a balhét. Hősünk öt év sitt után kap esélyt a bosszúra a dögös FBI-ügynöknő,

FRAKCIÓHÁBORÚ

A Crew során összesen öt frakcióhoz csatlakozhatunk, amik az 510 egymással rivalizáló ágai. A Medvék, Kígyók, Krokodilok, Farkasok és Sasok más-más mellékküldetéseket adnak, amiket egyedül vagy csapatosan teljesíthetünk (van olyan, amit csak utóbbi módon lehet). A sikert pénzzel jutalmazza a játék, sőt, a teljes frakciónk is jobban fog teljesíteni tőle. Ettől újabb és újabb feladatok nyílnak meg, biztosítva a játék dinamikusan növekvő tartalmát. A hó végén az adott régióban vezető oldal tagjai pedig a részvételük függvényében speciális jutalmakban részesülnek, melyek lehetnek alkatrészek, pénz vagy egyéb nyalánkságok. Az ötlet dicséretes, igaz, hosszú távon unalmassá válik, mert a frakcióháborúk sem térnek el semmiben a sima PvP versenyektől. Persze az Ivory Tower a jövőben még gondozni fogja a játék ezen oldalát.

Mivel az egész Egyesült Államok – illetve annak egy kicsinyített mása – szerepel a játékban, ezért nem meglepő módon nemcsak aszfalton, de terepen is rengeteget kell versenyezni.

Zoe feltűnésével. A cél végig egyszerű és kristálytiszta: be kell épülnünk az utcai versenyektől a kábítószer-kereskedelmen át mindenben részt vállaló 510-be, és a ranglétrán fölfelé menetelve bizonyítékokat gyűjtenünk, hogy a két fő szarházi kezére rákerülhessen a bilincs. Utunkat megvásárolandó autók és folyamatos látvány- és teljesítménytuning kíséri, pont, mint a rokon témájú filmekben láthatjuk. A sztori nagyon jól keveri a Halálos iramban-széria és a klasszikus Driver-játékok hangulatát, a szereplők pedig bár nem mondhatók ritka egyéniségeknek, végig kedvelhetők vagy épp gyűlölhetők maradnak.

A kampány ráadásul nemcsak alibit szolgáltat a játéknak, hanem egyben okosan kebelezi be a szerepjátékos elemeket is. A Crew-ban folyamatosan csatlakoznak a kis bosszúálló galerinkhez olyan szereplők, akik a küldetések teljesítéséért kapott perkpontokat speciális képességekre cserélik, melyek mindenféle bónuszokat nyújtanak számunkra. Kedvezményeket biztosítanak különféle alkatrészek megvásárlásához, navigációs nyilat varázsolnak a radarunkra, és így tovább. Ezek többsége nem túl hasznos, de azért találhatunk köztük olyanokat, amelyeket kioldva mankót nyújthatunk magunknak a száguldozások során. Ezeket a perkpontokat tehát küldetéseken keresztül szerezhetjük, amelyek egész sokfélék lehetnek, kezdve a mezei utcai versenytől a „zúzd le a konkurens barom kocsiját"-kategóriájú állatkodásig, amikbe ráadásul gyakran kotnyeleskednek bele az amerikai rendőrség képviselői is. Ezeken kívül számtalan kisebb feladatba is botolhatunk, úgy mint szlalomozás, időlimites checkpoint-verseny, vagy a személyes kedvencemnek számító száguldás, amely során a lehető legtovább kell olyan gyorsan vezetnünk, amennyire csak tudunk. Minden egyes teljesített kihívásért autóalkatrész lesz a jutalmunk, melyek jobb esetben a kocsink szintjét emeli, illetve bronz-, ezüst- vagy aranyérem, attól függően, hogy milyen feltételeket teljesítünk – természetesen minél jobbak vagyunk, annál durvább cucc üti a markunk. A maximum autószint 1299, míg maga a játékos 50-ig küzdheti fel magát, melyek eléréséhez rendkívül sok időt kell beleölnünk a játékba. Autókból sincs hiány, hiszen a programban találhatunk 50 verdát, melyek összesen öt kategóriára bonthatók, és természetesen egyenként fejleszthetők, akár automatikusan is. Persze az igazi autóbolondok minden kioldott alkatrészt a garázsba küldenek, ahol aztán a kocsi statisztikáinak megfelelően saját maguk szerelik fel azokat. Úgy is mondhatjuk, hogy a Crew műhelye a WoW karakterlapjának négykerekű megfelelője, amit a stílus rajongói nagyon fognak értékelni.

MINTHA MÁR LÁTTUK VOLNA...

Jótol lopni nem szégyen, és a Crew-nak volt honnan meríteni

TEST DRIVE UNLIMITED

1 Szigorúan az első rész! A szerverek sajnos már nem működnek, de szólóban még mindig élvezhető minden idők egyik legjobb félig-meddig multis autós játéka, amiben a legkirályabb luxusverdák volánja mögé pattanva száguldozhatunk a mesés Oahu szigetén. A küldetések a TDU-ban nem olyan változatosak, mint a Crew-ban, de a fizika sokkal jobb, a grafika pedig nyolc évvel a megjelenés után sem gyalázat.

NFS: WORLD

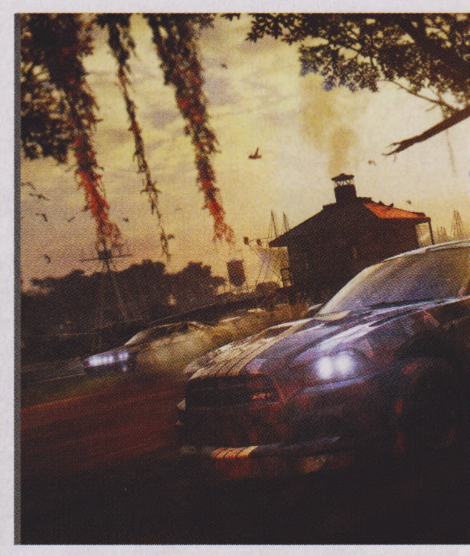
2 A Need for Speed: World az NFS-sorozat autós MMO-hajtása, ami ráadásul ingyenes. A játék az első Most Wanted és a Carbon területeit mossa össze egyetlen élő online világgá. Noha korántsem egy túl mozgalmas vagy változatos programról van szó (egy óra, és mindent láttál), azért a hangulat és a mikrotranzakciók nélkül is so-so működő progresszió egy ideig kellemes vendéggé teszi a Worldöt a vinyónkon.

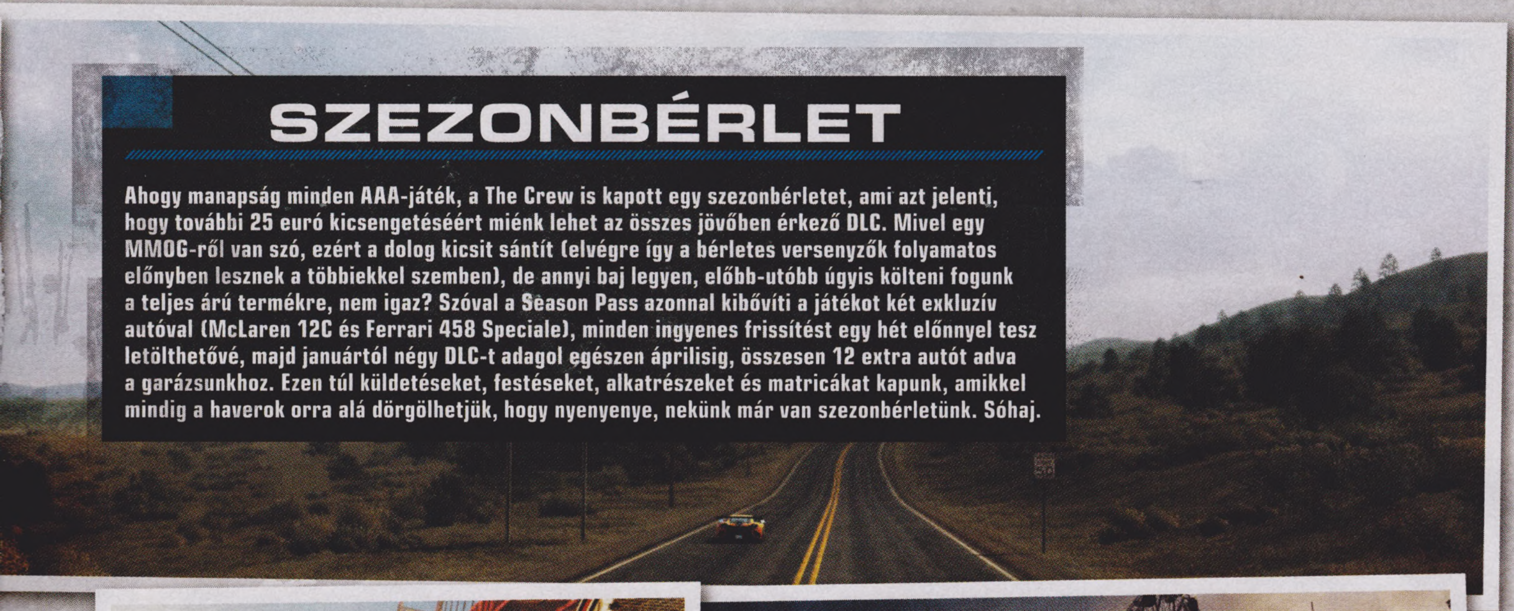
NFS RIVALS

3 A 2013-as NFS-felvonás szintén nyitott világgal és MMO-s megoldásokkal operált, miközben látványos grafikát, izgalmas rendőrös üldözéseket és tartalmas, de a Crew-hoz fel nem érő karriermódot nyújtott. A játék ma már elég olcsón beszerezhető, és egy közepes PC-n is jól fut, szóval érdemes lehet lecsapni rá, ha meguntátok a bandázást, és ha kimaradt az életetekből. Külön poén, hogyha akartok, játszhattok a zsaruk oldalán is!

FIZIFIKA

Amit pedig marhára utálni fognak, az a játék fizikai rendszere. A The Crew eleinte





SZEZONBÉRLET

Ahogy manapság minden AAA-játék, a The Crew is kapott egy szezonbérletet, ami azt jelenti, hogy további 25 euró kicsengetéséért miénk lehet az összes jövőben érkező DLC. Mivel egy MMOG-ről van szó, ezért a dolog kicsit sántít (elvégre így a bérletes versenyzők folyamatos előnyben lesznek a többiekkel szemben), de annyi baj legyen, előbb-utóbb úgyis költeni fogunk a teljes árú termékre, nem igaz? Szóval a Season Pass azonnal kibővíti a játékot két exkluzív autóval (McLaren 12C és Ferrari 458 Speciale), minden ingyenes frissítést egy hét előnnyel tesz letölthetővé, majd januártól négy DLC-t adagol egészen áprilisig, összesen 12 extra autót adva a garázsunkhoz. Ezen túl küldetéseket, festéseket, alkatrészeket és matricákat kapunk, amikkel mindig a haverok orra alá dörgölhetjük, hogy nyenyenye, nekünk már van szezonbérletünk. Sóhaj.

A nagyvárosok hangulatát tökéletesen sikerült elkapni, minden fontosabb helyszínen – Los Angeles, New York, San Francisco – ott vannak a legismertebb utcák és épületek.

annyira arcade-nek tűnik, hogy el sem tudjuk hinni, hogy ezt az izét ugyanazok a programozók készítették, akik annak idején a TDU remek félszimulációs fizikáját. Ahogy fejlődik az autónk és a karakterünk szerzi a jobbnál jobb perkeket, a helyzet sokat javul – sajnos azonban tény, hogy a kocsik viselkedése sosem lesz jobb a „tűrhető" szintnél, amit tovább ront a sokszor buta mesterséges intelligencia. Ez az MI egyébként a konkurens sofőrökből gyakran őrjöngő kamikazét csinál, de a civil forgalom is egészen elképesztő butaságokra képes. Roncsolódás ugyan van némi, de csak belsőleg, az autók összerongyolt karosszériája idővel magától kisimul, elfeledtetve velünk, hogy az „életerőnk" csökkent a legutóbbi balhé óta. És ha már szóba jöttek a negatívumok, bizony van pár oka annak, hogy a Crew korai értékelései gyakran a béka feneke alá kerültek. Amikor először indítottam el a játékot, repülő autókat, be nem töltő lobbikat és érthetetlen szaggatásokat láttam, pedig nem PC-n, hanem PlayStation 4-en teszteltem az egyébként sem túl szép programot. Hagytam is pihenni a lemezt két teljes hétig, hogy az ünnepi kajakóma kifutásakor már egy viszonylag stabil élményben legyen részem, emiatt aztán a játékot elsőként megvásárló elégedetlenkedők legnagyobb problémáit sikeresen elkerültem. Ugyanakkor szomorú, hogy még egy fél tucat bétateszt után boltokba engedett játék sem képes manapság kész állapotban megjelenni.

EGYSZEMÉLYES BANDAHÁBORÚ

Az Ivory Tower csapata végül is jó munkát végzett. Egy gigantikus, hangulatos, élvezetes autós játékot alkottak a fiúk, amit jómagam a TDU első részéért érzett, elfeledett szerelmem miatt nem tudok utálni. Muszáj azonban néha felülemelkedni a személyes érzéseken, s a kritika alapvetően szubjektív műfajának határait feszegetve megpróbálni objektív képet alkotni az általunk értékelt dologról. Ez a dolog pedig jelen pillanatban nem más, mint egy szóló élményre kihegyezett autós játék, amit beleszuszakoltak az MMO-zsáner már így is túltöltött vödrébe, kiherélve a fizikai rutint („ha mehetsz, mint az ökör, többen veszik meg") és kérdéses funkciókat szórva a receptbe. Az megvan, hogy a cikkben eddig magáról a „crew-ról" nem is esett szót, mert egész konkrétan egy sima partiról van szó csupán, amit egy új névvel akar eladni nekünk a Ubisoft? És az, hogy a tényleg izgalmas autóalkatrész-csomagok közül a legjobbakat mikrotranzakciók útján vásárolhatjuk meg? Elvileg lehet versenyekkel is pénzt szerezni, csak épp olyan lassan gyűlik a suska, hogy beledöglünk, mire kiköhögjük a legjobb, 600 ezerbe kerülő összeállítást. A frakcióháborúk pedig olyan szinten együgyűek, hogy csak egy külön szövegdobozban láttuk értelmét foglalkozni velük.

Szóval adott egy klassz játék, tele ötletekkel és szórakoztató feladatokkal, amik közül sokra már hely sincs kitérni, így előre elnézést kérek, ha a teljesség igénye nélkül említek meg ezt-azt a tesztben. Ugyanakkor a fejlesztők (vagy talán a kiadó) valamiért fontosnak érezték, ha ezt az egészet az internetre erőszakolják, megbontva így a játékmenet egységét. Ráadásul a tálalás sem igazán felel meg a kor elvárásainak. A játék Amerikája ugyan lenyűgöző, ám technikailag a Crew alig jobb a közepes szintnél, hisz az autómodellek kidolgozatlanok, a textúrák alacsony felbontásúak, a karaktermodellek pedig olyan csúnyák, hogy szerencsére az átvezető animációkban csak ritkán mutatják őket közelről (a legtöbb videó egyébként előre renderelt CGI-anyag).

BEFEJEZETLEN SZIMFÓNIA

Lett volna még mit kipofozni tehát, és a mi értékelésünk is sokkal magasabb lehetne, ha a Crew egy átgondolt játék benyomását kelti. Most azonban nem több mint egy klassz, ajánlott alkotás, amit csak az MMO-autózás rajongói fognak őszintén szeretni, és minden bizonnyal ők is csak a nagy terület, a kellemes hangulat, na meg a nulla konkurencia miatt. Holott ebben a műfajban ennél sokkal több rejlik ám.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core2 Quad Q9300 vagy AMD Athlon II X4 620
4 GB RAM, 512 MB SM 4.0 VGA, 18 GB HDD, 64-bites Windows 7 / Windows 8

A Crew nem lett rossz, de a koncepcióban ennél bizony több rejlik. Mindenesetre az Ivory Tower jó úton jár, a folytatás minden bizonnyal jobb játék lesz majd.

GRAFIKA:	70%
HANG:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

PRO

Kellemes sztori, beautózható Amerika és rengeteg tartalom.

KONTRA

Az MMO-gúnya felesleges, a fizikai rutin pedig fájdalmasan ostoba.

77%

SPACEBASE DF-9

[ÍRTA TIKA] **Szia, állomás, az űrből jöttünk, és bebútoroznánk, van még szabad hely? Nem vagyunk rablók, becsszó, de tényleg! Nos, röviden így lehetne összefoglalni a Spacebase DF-9 nevű csodát. Közben építünk és félünk, mert vannak ugyanígy beköszönő körmönfont fosztogatók is...**

A távoli jövőben a Földet lakhatatlanná teszi egy titokzatos, Összeomlás néven emlegetett esemény, ám mielőtt szomorú véget érnénk, a tudósok összeütik a Project Seedet, ami gyakorlatilag újrakezdést jelent kicsiben. Adminisztrátorként a mi feladatunk lesz, hogy új otthont teremtsünk a Tejútrendszerben. Keresünk is egy izgalmasnak tűnő koordinátát, a néhány tízezer év utazás pedig lepereg egy röpke pillanat alatt, és máris ott lebeg 8 percnyi oxigénnel három szkafanderes alak, hogy a semmiből építsen nekünk űrállomást.

A képen szereplő hatalmas űrállomás az az állapot, amit nem lehet egyhamar elérni: sok halál, sok bukás vezet ide.

A FELÁLDOZHATÓK

Elsőre természetesen nem sikerült, három holttest úszott békésen az űrben, tőlük jobbra a már kész reaktorterem, és néhány ígéretes kezdemény – kár, hogy nyolc és fél percig tartott a művelet. Másodjára a légzsilipre és a létfenntartó rendszerre koncentráltam, be is bútoroztunk, jöttek a vidám hívások a közeledő hajókról, és mindenkit tárt karokkal öleltem a keblemre. Fene gondolta, hogy kilenc embernek kevés lesz az oxigén. Amire a bővítést megejthettem volna, mindenki elszenderedett, és nem ébredt fel többé. Könnyű haláluk volt, nem úgy, mint a harmadik és azt követő generációknak, az egyik állományt ugyanis paraziták falták fel, aztán egy-két garnitúrát a rablók öltek le, történt egy nagyon szomorú tűzeset is, majd én zártam el a levegőt, véletlenül. A legszégyenletesebb haláleset kétségkívül a következő sztori: elhagyott hajóroncsot találtam, amiből az értékeket szerettem volna kimenteni, tehát lebontásra jelöltem mindent – igen a zsilipkaput is, úgyhogy a derék munkásaim bementek, levették a szkafandert, és soha többé nem jöttek ki.

Mielőtt azt hinnétek, hogy ez valami bizarr, űrállomásnak álcázott halálgyár, kötelességem mindenkit felvilágosítani, hogy a fejlesztő a DF-9-t egy sandbox játékmenetre alapozó szimulátornak szánta. A cél egy harmonikus, boldog egyetértésben növekedő égi bázis megépítése – mellékesen túl kell élni néhány tucat katasztrófát, és biztosítani, hogy a dolgozók a szorgos hétköznapokban is megtalálják az élet egyszerűbb csodáit, mint a kocsma, vagy a nagy, színes képernyők. Na persze ezt nem könnyű elérni. Minden anyagi jólét alapja ugyanis az aszteroidákból bányászott „anyag", ebből épül fel a bázis. Elsőként a létfenntartás; kellő számú oxigénfejlesztő nélkül ugyanis jön az arrrgh, meg a vászonzsákba csomagolt hullák. Az aszteroida kint van, mi pedig bent, tehát légzsilip nélkül nincs bányászat, sem felfedezés, ahogy bejutás sem. Áramot mi más adhatna, mint a fúziós erőmű. Aztán szükség lesz hálóhelyekre, finomítóra a kibányászott „anyaghoz", no meg tudományos és orvosi részlegre, majd amikor a munkától beszürkült tudatok elkezdenek befordulni, jöhet a kocsma, a fitneszterem és a botanikai részlegben nevelgetett finom kis növények.

ADATOK

KIADÓ
Double Fine

FEJLESZTŐ
Double Fine

MŰFAJ
stratégia

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Theme Hospital
1997 (ELECTRONIC ARTS)

Rimworld
2013 (EA)

A játék kiadása egyáltalán nem volt zökkenőmentes, de ezt ne neki, hanem a stúdiónak rójuk fel: ettől ez még egy jó játék!

Kezdetben három űrhajósunk van, épp csak elegen arra, hogy az alapokat lerakják. Ám az ugrókapuktól való távolság függvényében időről időre hajók tűnnek fel, amelyeket üdvözölve szívesen csatlakozik a legénység. Néha kéretlenül is. Az új jövevényeket aztán rögtön be is lehet sorolni a beosztás funkció alatt valami izgalmas munkára, amiből többnyire csak elégedetlen morgás lesz, mert aki ért is bizonyos feladatokhoz, nem biztos, hogy az adott munkakörben jól érzi magát. Szükségünk lesz karbantartókra, mert a gépeket lassan elcsócsálja az enyészet, aztán építőkre, bányászokra, orvosokra, botanikusokra és biztonsági szakemberekre. A beosztás nincs kőbe vésve, bármelyik pillanatban a teljes állományt ráállíthatjuk az őrző-védő szerepre, amit amúgy minden behatoláskor szinte kötelező megtenni. A legénység nevesített szereplőkből áll, igazi egyéniségek, s néha elfajul a véleménycsere – gyk bunyó, tehát kellenek a kórházi ágyak is. Az aszteroidabányászat és az idegen hajók átvizsgálása veszélyes sportág, a fertőzések undorító listájáról inkább nem számolok be részletesen, de ezek közül néhányra még ellenszer sem létezik, úgyhogy a tudósainknak is fel kell kötni a gatyát.

Tim Schaferről, a DFP alapítójáról gondolom mindenki hallott már, többek közt ugye a Monkey Island, a Grim Fandango, vagy a Psychonauts köthetők a nevéhez – nos, a szokásos kreativitás és a humor itt is megcsillan, a látogatók üdvözlőszövegei, fizimiskája például egyszerűen magával ragadó. Ám az indie vállalkozások rákfenéje, hogy a pompázatos ötletek mögött mindig ott van az a bizonyos „de". A grafikusmotor például lazán letagadhatna tíz évet, mármint a születési dátumból; az izometrikus megjelenítésben egyébként megvan a retró báj, ahogy a kezelőfelületről is simán benézném, hogy még a DOS-os időkből származik. A „fix nézőszög" és

TIPPEK, TRÜKKÖK

TUTI KOORDINÁTÁK

A legjobb indulóhelyhez sokat kell bogarászni. A Stellar Density legyen legalább High (ergo a bányászható aszteroidák száma magas), a Threat Factor lehetőleg Extremely Low, magyarul kevés kellemetlen látogató, ugyanakkor a Warpgate Proximity szintén High, hogy a baráti hajók ne kerüljenek el teljesen. A Magnetic Interference az elhagyott, sodródó hajók számánál jelentkezik, kezdőként Low az optimális.

JÉ, MEGÉRKEZTEM!

Landolás után rögtön nyomj is egy szóközt (szünet), és a három űrhajóst a Roster menüpont alatt oszd be kőművesnek. A bázisépítést a szürke nyersanyagtömbök (aszteroidák) sűrűjébe, közvetlenül az egyik nagy mellett kezdd el. Kell egy 3x3-as kocka (Room) légzsilipnek, a két végébe Airlock Door (sima nem jó!) és egy űrruhákat raktározó szekrény (Construct - Object - Airlock). A bejárat az aszteroida felé nézzen!

BÁZIS ALAPFOKON

Jöhet a légzsiliphez csatlakozó 3x7-es folyosó, és a továbbiakban a 7 négyzet hosszú mértékegységgel dolgozz a folyosó oldalfalaihoz illesztett bővítésekkel. A hálószobák, létfenntartás és a többi tehát 7 egység széles legyen, és 4 mélységű. Hogy miért? Nos, a legtöbb berendezés 3x4 vagy 3x3 méretű, ezekből egy négyzet átfedéssel pont hármat lehet letenni egy ilyen szobába, ha hátrafelé később bővítesz, akkor hatot!

SZÁMÍT A SORREND

Légzsilip, oxigén (3 fő / 1 db), 4x4-es Floor a finomítónak (Refinery az ajtó mellett – igen, kint az űrben), aztán jöhet a Food Replicator (kaja) a folyosóra, majd a háló (idővel legyen fejenként egy ágy). Ekkor már remélem, valaki bányászik is. Jöhet a morál feljavítása, tégy ki képernyőket, növényeket, aztán a botanikuskert, majd a kocsma kialakítása következik. Azért előbb a kert, mert a pub frigójába majd kell is valami...

NE LÉGY SZOMI

Ha földön kell aludni, az gáz, és naná, hogy éhen is lehet halni, tehát a minimális követelmény adott! A boldogság fő forrása nem a replikált kaja, ezért fontosabb a kocsma, mint az eü. szárny. Szükség lesz tárolókra, polcokra, mert mindenki szereti elpakolgatni a motyóját, aztán edzőteremre. Ugyan nincs megerősítve, de úgy vettem észre, hogy az egyedül lakók boldogabbak – a 4x7-es hálóból egy fallal épp két szoba kreálható.

KATTINTS OKOSAN

A bányászathoz a Mine feliratnál jelölj ki nyomva tartott egérgombbal egy szürke szikladarabot, és fogadd el (Accept), különben nem lesz munka. A Security menüpontban minden behatolásnál a halálos (Lethal) fegyverek használata legyen engedélyezve, és a jelzőbóját (Beacon) tedd a behatolás színterére, annyiszor kattintva, ahány őrt oda szeretnél rendelni. Az űrben átvizsgálandó hajóknál ugyanígy!

KISCSILLAG, KÉTBALKÉZ!

A 3 csillagnál kisebb képesítés a technikusoknál némi zűrrel járhat, ugyanis a javításoknál megnő a tűzesetek előfordulásának a száma. A többi foglalkozásnál is lehetőleg törekedj az ideális pozíciókra, a jókedvű, hozzáértő melós gyorsabban fejlődik! A „munkásfelvétel" során az oxigéntartalék jobbra fent mutatja a bázis befogadóképességét, itt legalább 2 fővel mindig legyél pluszban.

Nagyon fontos előre tervezni, mert bár utólag is le lehet bontani a szobákat, építményeket, de az nem olcsó mulatság.

„csak semmi rotáció" elvet követő látványban leginkább a jól eltalált színeket és figurákat lehet dicsérni, no meg az építési mód is valóban ötletesre sikeredett, a rácspontokkal ugyanis könnyű komplett helyiségeket felhúzni, falakat bontani, és a végeredmény is szép szabályos formákat eredményez. A nézőpont furcsasága, hogy csak a szemből látható és baloldali falakra tehetők kiegészítők vagy egyéb berendezések; azt hittem, én vagyok béna, de már a tárgyak forgatásánál látszik, hogy kizárólag ez a két irány létezik. Mindezek ellenére aljasul addiktív vonásokat is felfedezhetünk a játékban, ugyanis amikor minden elkészül és működik, a relatíve nagy űrállomásunkon mindig találunk némi foltozni valót.

NEM JÓ MUNKÁSEMBER!

Sokféle lény egy helyre bezárva komplex gépi rutinokat kíván – egyfelől ez meg is van, lásd: minden szereplőnél sikeresen jelenik meg a pihenés, a napi szükségletek és a szocializálódás iránti vágy kielégítése. Egy-egy bentlakóra kattintva nemcsak azt tudhatjuk meg, hogy éppen szomorú, hanem azt is, hogy miért; lehet, hogy saját ágyra vágyik, vagy bárpultosként szeretne dolgozni, holott bányászatból három csillaga van. Vannak azonban hiányosságok, pontosabban őrjítő, hajhagymákat rohasztó furcsaságok, például az építőmunkások nagyon emlékeztetnek a tavaly nálunk járt kőművesekre – logikát ne keress se az útvonalkeresésben, se a kivitelezési sorrendben. Az elsőként kijelölt oxigénfejlesztők helyett a szakik előbb a bázis egyik sarkában polcot fúrnak, aztán duma, némi séta, és elmennek szunyálni, közben meg az szemét 02 szint

már 70 százalékon jár. Másik jellemző eset. Denise Lem bepöccent, épp az állomáson kívül duzzog, bejönni nem akar, behozni pedig nem lehet, a végén persze megfullad, a dokik meg hagyják ott rohadni, mert hárman vannak ugyan, de itt semmi sem sietős. Csak azok az átkozott polcok, mert azok mindig elkészülnek időre! A fura, hogy a való élet is néha pont így működik, szóval lehet, hogy ez a reális, überprofi szimuláció?!

Történeti szál nincs, és hazudnék, ha azt mondanám, hogy nem hiányzik. Ez egy nagyon jó mankó lehetne, hogy a játékosok megbarátkozzanak legalább az alapokkal. A hosszú távú túlélés ugyanis kérdéses. Nem ajánlom például, hogy véletlenszerűen bökjetek a bázis leendő helyének kiválasztásakor a csillagtérképre, mert sírás lesz a vége. Az átlagosnál magasabb fenyegetettségű szektorokban az MI gonosz manóvá változik, és már a kezdőszakaszban tápos idegeneket, fosztogatókat küld a hajódra, aztán meg köpni-nyelni nem tudsz a véletlenszerű mintákat produkáló katasztrófaáradatban. Tulajdonképpen két szélsőség van: vagy mész a dolgok sűrűjébe, és belegebedsz, vagy egy elhagyott szegletben az unalom öl meg. Utóbbi esetnél vigasztaljon a tudat, hogy a nyersanyag véges, fogd fel ezt kihívásnak!

UNFINISHED BUSINESS

Az ötlet alapvetően zseniális, a berendezési tárgyak skálája is elegendő – a gépezet a kivitelezésnél akadt meg. A biztonsági intézkedések például nem lettek átgondolva: vajon miért nem lehet több bóját letenni, és a sok muszklit párhuzamos feladatokra beosztani? És bizony van még néhány komoly bug, rossz útvonalkeresés, tárgyakon, egymáson áthaladó emberek, miegymás, ami megkeseríti az egyszer űrbázisépítő életét, és elveheti a kedvét a századik nekifutástól.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo CPU, 2 GB RAM, Intel HD 3000 VGA, 200 MB HDD

A DF-9 kétarcú alkotás: egyrészről vicces, horrorparódiába hajló addiktív űrállomás-építő szimulátor, másrészről kihagyott ziccerekkel, bugokkal megtűzdelt idegesítő kis szutyok.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

A zseniális alapötlet kellemes építkező felülettel és változatos kihívásokkal találkozik.

KONTRA

Bugos, néha extrém idegesítő a nehézség fok, és hadd ne mondjam, hogy a kamerafogatás ma már mennyire alapkövetelmény.

70%

Icewind Dale
Enhanced Edition

A Baldur's Gate felújított verziói után nem áll meg az Infinity motorral hajtott szerepjátékokat restauráló gépezet: most épp a HD-re pofozott Icewind Dale fog a szabadidőd ellen frontális támadást intézni. A havas hegyormokra és kéngőzös labirintusokba csábító kalandnak nehéz is ellenállni...

[ÍRTA **MCMACKO**]

Vannak azok a pillanatok a videojáték-rajongó életében, amikor egy nagy szakajtónyi nosztalgia zuhan a nyakába, és mézesmázos hangulathullámokkal kényezteti a mélyen benne lakozó gyerkőcöt. Az Icewind Dale első órája konkrétan a megboldogult kiskamaszkorom egyik szentélyébe repített vissza, édesapám íróasztalához, ahol a kockamonitor mögött hosszú-hosszú órákra hajlamos voltam elveszni az akkor nagyon is menőnek számító Forgotten Realms univerzumban. Persze nem volt nehéz rákapni a jóra, révén az akkori BioWare és a Black Isle Studios csak úgy ontották magukból a fantasztikusabbnál fantasztikusabb, felülnézetes szerepjátékokat. A műfaj az Icewind Dale megjelenésekor már kellően kiforrott volt ahhoz, hogy cikkünk tárgyára is úgy tekintsünk, mint instant klasszikusra.

Pedig az IWD nem igazán kapott főszerepet a nagytesók mellett, mégis kellemes mellékág volt, amely a Jeges Szelek Völgyének eszméletlenül hangulatos környezete mellett inkább a harcra és a dungeontúrásra helyezte a hangsúlyt, semmint az összetett történetmesélésre. A Baldur-játékokhoz hasonlóan itt is meg lehetett bunyó közben állítani az időt, a háttérben futó kockadobások pedig még a második Dungeons & Dragons szabálykönyv szerint pörögtek. A sajátságos atmoszféra önmagában is elvitte a hátán annak idején az IWD-t, de a labirintusokra sem kellett panaszosan legyintenünk, révén jól kitalált, motiváló pályákkal lett telepakolva a játék két CD-t megtöltő adathalmaza.

MI VÁLTOZOTT?

Mint tudjuk, az Icewind Dale eredetileg 2000-ben jelent meg, az eltelt tizensok év alatt pedig a játékosok ízlése és elvárása is változott. A csomag tartalmazza az alapjátékot, valamint a szintén elismert Heart of Winter és a Trials of the Luremaster kiegészítőket, amelyek amúgy az eredeti történetbe teljesen flottul simulnak bele. A PC-s változat a Steamről vagy a GoG-ról szedhető a legegyszerűbben, a felújítást pedig ugyanaz a Beamdog végezte, amely korábban a Baldur's Gate programokat is felturbózta. Apró érdekesség, hogy az eredeti IWD legelhivatottabb moddereit is magába foglalja a csapat, a munkát pedig olyan formában hozták tető alá, hogy további modok előtt is kaput nyithassanak.

A játék nyilvánvaló, látványbeli fejlesztésén túl (amit kicsit később elemzünk) több apróságra is odafigyeltek a készítők. Az Enhanced Edition több tucatnyi új tárgyat és varázslatot, sőt frissnek számító karakterosztályokat és kiteket is tartalmaz, aminek köszönhetően a veteránok is kapnak némi játékmenetet ténylegesen érintő újdonságot. Sőt, a kiegészítőkön felül új tartalmat is, hiszen a restaurátorok vették a fáradságot, hogy az akkoriban még félkésznek számító, befejezetlen szakaszokat gatyába rázzák, és ezt is hozzácsapják a teljes élményhez.

ADATOK

KIADÓ **Beamdog**
FEJLESZTŐ **Beamdog**
MŰFAJ **szerepjáték**
MULTI **van**

STÍLUSMINTA

Baldur's Gate: Enhanced Edition 2013 (BEAMDOG)

Baldur's Gate II: Enhanced Edition 2013 (BEAMDOG)

Az Icewind Dale azon játékok közé tartozik, melyek a használt technológia miatt nagyon jól öregedtek.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

SZTÁRCSINÁLÓ

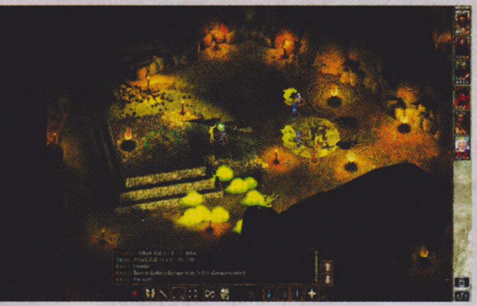
A régi klasszikus CRPG játékokban igazán nagy hangsúlyt kellett fektetni a karakterek generálására. Jól gondold végig, hogy kit szabadítasz rá a Jeges Szelek Völgyére, mert utána akár száz órát is a választott hősökkel leszel kénytelen eltölteni. Az alapból felkínált csapat sem rossz kiindulásnak – kezdők számára mindenképp azt javaslom, hogy ezzel a bandával vágjanak a nagy kalandba.

PARTIARCOK

Ha nem tetszik az előre generált társaság, akkor a csapat többi tagját a skilljeik alapján érdemes összeválogatni. Nem árt, ha valaki ért a támadóvarázslatokhoz, a gyógyításhoz, és az sem baj, ha van 2-3 verőlegény, akik az első vonalakból aprítják a miszliket. Az IWD labirintusaiban egy tolvajkasztból kikerülő karakter is nagyon jó szolgálatot tehet a csapdák készítésével és észlelésével, no meg a zárnyitással.

NE KAPKODJ

Habár csábítónak tűnhet a keményebb területeken megpróbálni eliszkolni, ezzel elkerülve a harcot, de erre egyrészt igazi esély csak a lehető legritkábban van, másrészt egy elsősorban a harcról szóló játékban meglehetősen furcsa is. Inkább legyél lassú, óvatos, ne félj méterről méterre haladni, hiszen ez nem verseny, és garantáltan rosszabbul jársz, ha nem gondolkodsz, mielőtt lépsz.

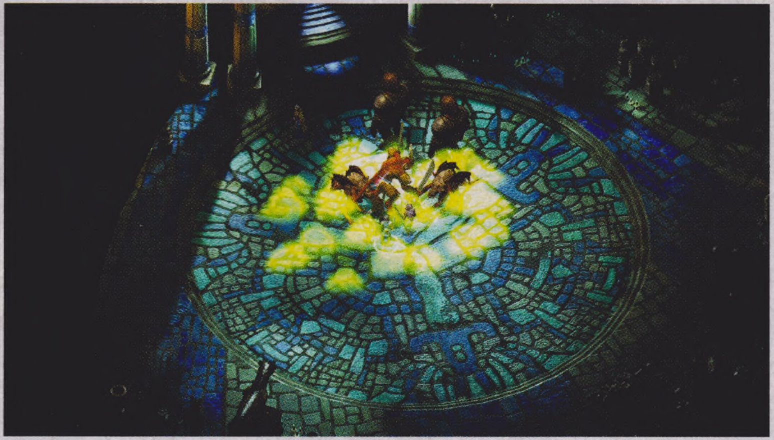


A korábbi „Enhanced" verziós programokból is jól ismert online keresztkompatibilitás a többszereplős mókák spektrumát is kiszélesíti. A játék megjelent Android és iOS platformokra is, ha pedig a cimborákkal szeretnénk összejönni némi kooperatív jellegű labirintustúrásra, akkor ezt adott platformtól függetlenül is megtehetjük, magyarul az iPhone-nal matató havert behívhatjuk a PC-s kalandunkba, és vice versa. A játék egyébként egy fokkal nehezebben követhető tableten; az Infinity motorral készült CRPG-k kellően komplexek ugyanis ahhoz, hogy még a finomított interfésszel se legyenek egyszerűen kezelhetők egy iPad vagy más táblagép kijelzőjén.

PACSI A HD MONITOROKNAK!

A kezelőfelület és a látvány is finomodott persze, de nem sokat. Akik a Baldurok újrakiadását látták, azok sejtik már, hogy miről lehet szó: a képernyő GUI-elemei igazodnak a magasabb képernyőfelbontáshoz, a játéktér pedig ki-be zoomolható, amivel egy nagyobb monitoron eléggé aprókára lehet összehúzni szerencsétlen hőseinket. Annyi azért elmondható nagy pozitívumként, hogy a képernyőn látott betűket lehet fel-le skálázgatni, így legalább nem kell nagyítóval olvasni a temérdek szöveget, amit a játék ránk ömleszt menet közben.

Az Icewind Dale grafikájának minősége egyébként jó indulattal sem mondható kiemelkedőnek manapság. Az animációk darabosak, a hátterek CG kidolgozása pedig inkább nosztalgikus húrok pendítésével ér el kellemes benyomást, mintsem a frenetikus technikai megvalósítással. Egyvalamit azonban el kell ismerni: művészileg az Icewind Dale a maga idejében is nagyon megállta a helyét, akárcsak most. A terepek remek érzéssel lettek kialakítva, a fagyos tájak, barlangok és templomok emlékezetes szobrokkal, szobákkal, díszítésekkel vannak teleszórva, és a játékban található festmények, karakterábrák is magukért beszélnek. Annak idején a Guru CD-ről összevadászott Icewind Dale háttérképek kinyomtatott verzióival aggattam tele a szobámat meg az iskolásfüzeteimet – ezek az alkotások mai napig képesek elvarázsolni az embert, sőt, a gagyi átvezetőket is képesek ellensúlyozni valamilyen szinten. Nem véletlenül méltatlankodunk



ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750, 1 GB RAM, DirectX 9.0 VGA, 2 GB HDD

Szerettük az eredeti IWD-t, a felújított verzió pedig egy sok szempontból gatyába rázott, kvázi HD kompatibilis változatot rak le az asztalunkra. Hiába majd' 15 éves a játék, így is rákaptunk az ízére.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Mai napig színvonalasnak számító, tartalmas, labirintusközpontú CRPG, ami pikkpakk beszippantja az arra fogékonyakat.

KONTRA

Bár sok apróságon finomítottak, azért a komótos tempó és karcos grafikai készlet megmaradt. A HD felújítás továbbra sem teljes körű.

75%

az animációkkal kapcsolatban: ha a Baldur nívóját vesszük figyelembe, a fejlesztők az IWD esetében leginkább a videókon próbáltak spórolni, amelyek vagy a nagytesóból lettek átvéve (pl. a szundikálás során lepörgő képsorok), vagy pedig egy animált lexikon lapjait mutogatják, ami már akkor is olcsó húzásnak tűnt sokunk szemében. A zenék és szövegek szintén korrektül csengnek, ha a dolgok művészi oldalát nézzük, ám itt sem ártott volna egy újrakeverés, esetleg újrakódolás, hogy picit jobb minőségben szívhassuk magunkba a játék hanganyagait.

JEGES SZELEK FÚJNAK

Habár az eredeti Icewind Dale rettentően színvonalas CRPG a mai napig, azért lassúcska tempója és régies megoldásai miatt leginkább az idősebb játékoskorosztály számára lesz instant fogyasztható. A javítások most sem érintik teljes mélységükben a prezentációs elemeket, de legalább sok-sok apró finomhangolást tartalmaznak, melyek kompletten kerülnek elénk a tányérra. (Magyarul nem kell az alapverzió finomító modjai után vadásznunk.) Ha újonc vagy, a Baldur's Gate kalandok helyett inkább az Icewind Dale direktebb, harcalapú kalandjával érdemes belekóstolnod az ezredforduló táján megjelent CRPG-k ízébe, ha pedig régen is faltad ezeket a játékokat, akkor nem kérdés, hogy az Icewind Dale Enhanced Editionnek ott a helye a virtuális játékpolcodon. ■

TÁVOLSÁGI FEGYVEREK

A harcok során nem árt, ha néhány karaktered kezébe íjat vagy hasonló távolsági rendszabályozó eszközt pakolsz, ugyanis a támadósor mögül eregetett lövedékek igencsak meggyorsíthatják a csaták kimenetelét, ráadásul a messziről támadó figurák az ellenfelek csapásai elől is el vannak szigetelve. Mondtam már, hogy a tolvajkarakter mennyire bejött nekem a kalandozásaim során? (kacsint)

MEXIKÓI KAJA?

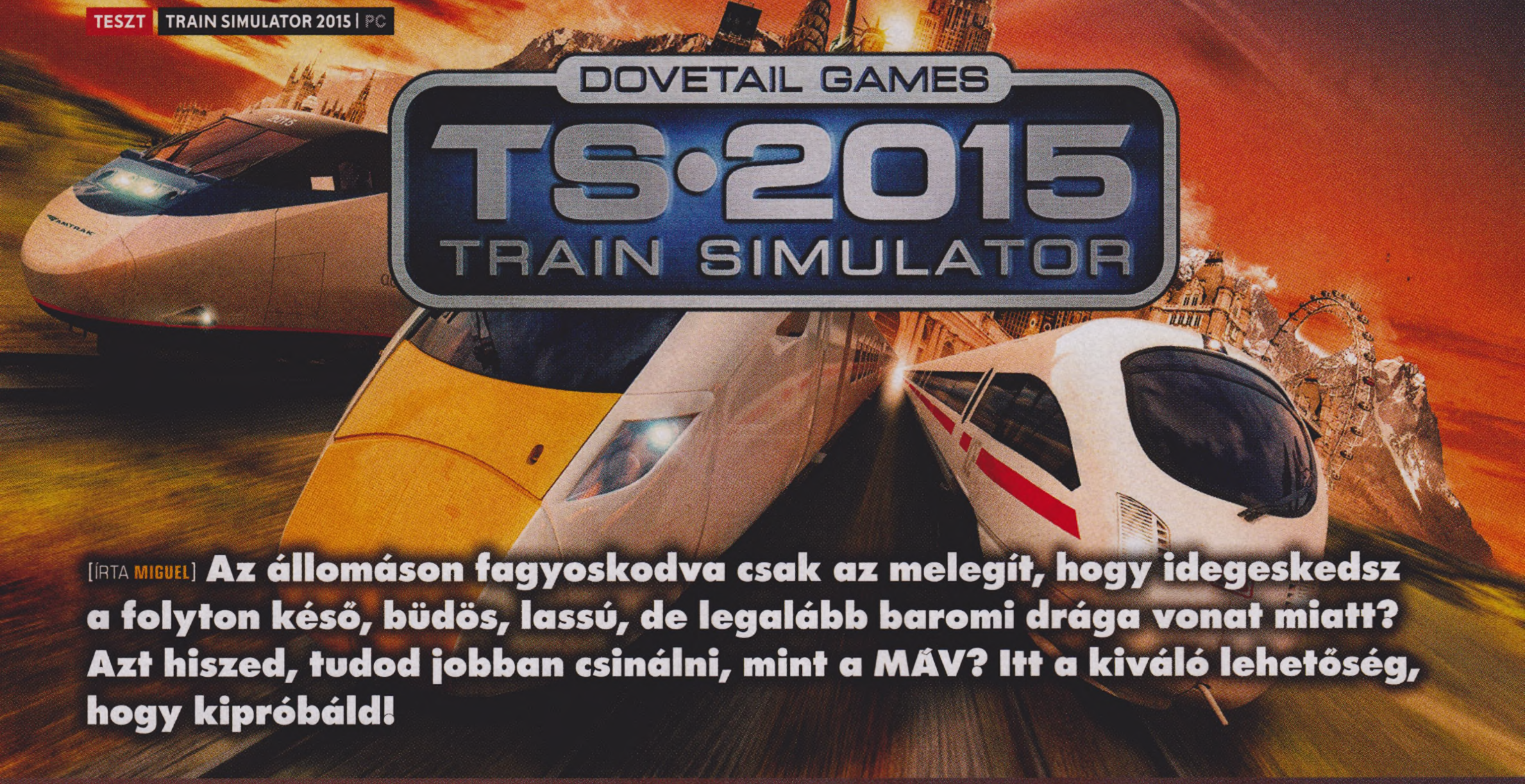
Nem-nem! A THAC0 a „To Hit Armor Class 0" kifejezésből ered, ami mögött egy rafinált logika áll, és az ellenfél AC (Armor Class) értékéhez viszonyított dobást határozza meg. A közelharci találathoz a THAC0 értékünkből kell kivonni az ellenfél AC-ját, és az így kapott érték felett kell gurítanunk a húszoldalúval. Bonyolult, igaz? Annyi a lényeg, hogy az AC-t és a THAC0-t is minél alacsonyabban tartsd!

MENTS GYAKRAN

Mivel a játék elég sok mindent köt a háttérben dobált kockák eredményéhez, már csak ezért is érdemes egy-egy harc, vagy akár egyszerűbb művelet (pl. csapdaállítás, varázsige memorizálása) előtt menteni egyet. Természetesen a katakombák felderítésénél se feledkezz meg a gyakori mentésről, mert előfordulhat, hogy egy szobában olyan meglepetések zúdulnak a nyakadba, amire nem vagy felkészülve.

NÉZZ UTÁNA

Bár egy játékos számára általában az jelenti a sikerélményt, ha maga jön rá a dolgok lényegére, az IWD azért sok olyan részlettel bír, amelyet NAGYON nem rág a szádba. Ne légy rest utánaolvasni a dolgoknak, ha magától nem jön a megoldás. Néha nagyon nem egyértelmű, hogy miért is jó a pluszos fegyver, mire kell egy-egy skill vagy varázslat, vagy épp a statisztika mögött milyen logika bújik meg.



[ÍRTA MIGUEL] **Az állomáson fagyoskodva csak az melegít, hogy idegeskedsz a folyton késő, büdös, lassú, de legalább baromi drága vonat miatt? Azt hiszed, tudod jobban csinálni, mint a MÁV? Itt a kiváló lehetőség, hogy kipróbáld!**

Van valami varázslatos a vonatokban, például a kukásautókhoz képest. Gyerekként mindkettőt vezetni akarja mindenki, aztán az utóbbiból a többség kiszeret, előbbiek viszont megmaradnak kedvencnek, még akkor is, ha a konkrét vonatozásnál kevés lélekölőbb tud lenni. De őszintén, ki az, aki nem néz meg egy vonatot, legyen szó bármilyen élethelyzetről is? Idegesítő, mikor lemegy a sorompó, de aztán jön a mozdony, majd a kocsik szép sorban, dübörög, kattog, úúú, hálókocsi is volt!

A Train Simulator minimálisan változott a tavalyi évhez képest, de nem is nagyon lehet újat mutatni a műfajban.

A VÁGÁNY MELLETT

Na, pont erre a varázslatra épít a Train Simulator-sorozat: a vonatokat mindenki szereti, és ha van érdekesebb hely a repülők pilótafülkéjénél és a tengeralattjárók periszkópjánál, akkor a vonatok vezetőfülkéje mindenképpen ilyen. Mert mi lenne a nagy kihívás egy vonat elvezetésében? Eleve kötött pályás, nagyon nem kell félni az olyanoktól, hogy eltévedünk, a mozdonyt kezelni meg mennyire lehet bonyolult, elvégre a mozdonyvezetők általában nem az űrhajózásból nyergelnek át masinisztának.

Ehhez képest a Train Simulator 2015 elég komoly fejtörő lesz mindenkinek, aki korábban nem játszott még a sorozattal (és nem mozdonyvezető igazából sem). A játékban vezethető gőz-, dízel- és villamos mozdonyok irányítása ugyanis korántsem egyértelmű dolog, még annyira sem, mint egy repülőé. Ott tulajdonképpen csak arra kell figyelni, hogy elég gyorsan menjünk ahhoz, hogy a gép a levegőben maradjon, a vonatoknál viszont a sok száz tonna megmoccantása után a sebesség tartása mellett nem is annyira a különböző jelzések és korlátozások jelentik a problémát, hanem például a szerelvény megállítása. (Mielőtt a repszim-rajongók kaszával és fáklyákkal nekiindulnak, csak mondom, hogy nyilván viccelek, repülni sem egyszerű.)

Egy vonat mozgatása nem az alapoknál bonyolult. Függetlenül attól, hogy milyen meghajtású mozdonyon ülünk, ugyanazt kell csinálni: kiengedni a féket, megadni, hogy előre megyünk vagy hátra, aztán összekapcsolni a motor erejét a kerekekkel, és puff, már megyünk is. A probléma ott kezdődik, hogy baromira figyelni kell, hogy pirosat kapunk vagy zöldet (karriermódban véget is ér az adott küldetés, ha a tilos jelzés ellenére átmegyünk a lámpán). Nem lehet csak úgy száguldozni sem. Egyrészt minden szakasznál meg van határozva a sebességkorlát, amit ha túllépünk, már pörög is a büntetés – nagyjából minden, gyorshajtással töltött másodpercért jár annyi mínusz, ahány kilométer per órával átlépjük a limitet. A másik érv a száguldozás ellen a szent és sérthetetlen menetrend: nem lehet csak úgy, percekkel

ADATOK

KIADÓ
Dovetail Games

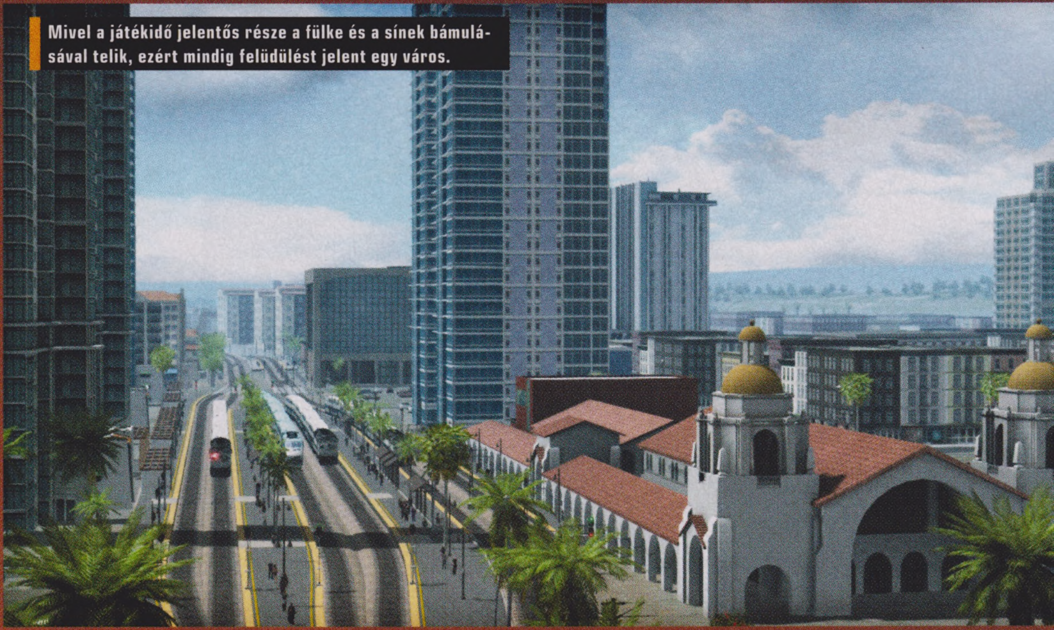
FEJLESZTŐ
Dovetail Games

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Train Simulator 2014
2013 (RAILSIMULATOR.COM)



Mivel a játékidő jelentős része a fülke és a sínek bámulásával telik, ezért mindig felüdülést jelent egy város.

korábban odaérni még akkor sem, ha itthon sci-fi a pontosan érkező vonatok világa. A harmadik dolog a csutkáig nyomott gázpedállal szemben a tény, hogy az agyonrázott utasok és a kisikló szerelvény nem mutat jól egy szakmai önéletrajzban, ráadásul az óceánjáróknál talán csak a vonatokat nehezebb megállítani.

Ez az utolsó tényező a játékélménybe is belerondít néha. Lehet, hogy én vagyok vak, de sokszor futottam bele a semmiből jövő és látszólag teljesen indokolatlan sebességkorlátozásba. Az egyik pillanatban még 120-szal száguldok legálisan, a következőben pedig valamiért le kell mennem szászra. Ilyenkor persze vagy fékezünk egy nagyot, hogy kevesebb mínusz pont jöjjön össze a gyorshajtásból, vagy szép lassan állunk vissza, hogy ne kapjunk sok büntetést a fülke falára kent utasok miatt (igen, akkor is jön büntetés, ha belerondítunk az utazási élményébe!).

MINDEN ÁLLOMÁSON MEGÁLL

Az irányítás két módon történhet. Az első, hogy az egyszerűsített konzolon tologatjuk az ehhez szükséges három kart és nyomogatjuk a gombokat. Ez eléggé leegyszerűsíti a folyamatot, és valóban mindegy lesz a mozdony típusa, de még a meghajtása is, ezért nem is javaslom túlságosan senkinek. Sokkal jobb móka, még ha bonyolultabb is, ha a konzolt kikapcsolva az interaktív műszerfalon gépészkedve bírjuk

működésre a szörnyet. Az oktatómódban mindent, de tényleg mindent megmutat a játék, és néha talán összevissza jönnek az információk, egy idő után meglesz az az érzés, ami miatt az emberek szimulátorral játszanak, vagyis hogy akkor sem lennénk bajban, ha hirtelen egy igazi mozdonyt kéne elirányítanunk (dehogynem).

A 2015-ös rész újdonsága a TS Academy nevű, továbbfejlesztett oktatómód. Ez az alapoktól vezet el minket a lehető legösszetettebb feladatokig, így nemcsak az újoncoknak, de a veterán virtuális masinisztáknak is érdemes belenéznie. Főleg az olyan apróságokat lehet innen ellesni, hogy például miként kell rádión megkérni a pályafelügyeletet arra, hogy ugyan váltsák már át nekünk ezt a tilos jelzést, ha nincs oka annak, hogy pirosan ég a lámpa. (A másik lehetőség, hogy várunk, előbb-utóbb zöld lesz az a jelzés.)

A maximalisták a teljes élményhez a RailDriver Desktop hardvert válasszák, karokkal, gombokkal irányítva a vonatokat!

ÉRTÉKELÉS

MIGUEL

GÉPIGÉNY

2,8 GHz Core 2 Duo, 2 GB RAM, SM 3.0 512 MB VGA, 6 GB HDD

Kevés igazi újdonság van benne, de a vonatok világa sem változik egyik napról a másikra.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Az OpenBVE mellett az egyetlen igazi vonatszimulátoros játék, ezért sokat elnézünk neki...

KONTRA

...de azért a tartalom hiányát és a durva töltési időket nem.

75%

Már csak azért is érdemes belenézni az Academybe, mert ez szinte az egyetlen olyan dolog a TS2015-ben, ami a 2014-ben nem volt benne. Az aktuális rész sok szempontból tök ugyanolyan, mint az előző két év volt, a 2013-as felvonás óta látszólag nem sok minden történt. Állítólag sokat javult a grafika, de egyrészt ez csak nehezen tetten érhető, másrészt meg tulajdonképpen mindegy is. A játék nem csúnya, de a darabosság ellenére is bőven hozza azt az élményt, hogy mikor épp van szabad két perced a nézelődésre, lesz mit megbámulni a sínek mentén (főleg, ha nem a nagy amerikai prérin keresztül viszed épp az árut, hanem valami nyugat-európai viszonylaton szállítod az utasokat munkába vagy épp haza). Persze a pályák eléggé szkripteltek, vagyis függetlenül attól, hogy télen vagy nyáron, szikrázó napsütésben, szakadó esőben vagy vízszintesen zuhogó hóban, éjjel vagy nappal csapatsz, a környéken pont ugyanaz történik majd mindig, még a sorompónál megálló autók színe is megegyezik.

TOLATÁST VÉGEZNEK

A játéknak nagyjából ugyanaz az előnye, ami a hátránya: ha egyszer megveszed, soha többé nem kell pénzt költened, mert az alapjáték aktuális frissítése mindig ingyen és automatikusan érkezik. A Train Simulator legnagyobb viszont baja pont az, hogy az alapjáték nagyon vékonyka tartalmat ad, alig néhány vonatot és térképet tartalmaz. Ha valaki tényleg ki akar próbálni mindent, összesen ezer eurónál is többet verhet el a DLC-kre, a különböző rajongói modokra, amik a készítő professzionalizmusától és pofátlanságától függően 5-25 euró között vásárolhatók meg darabonként.

A Train Simulator 2015 értékelése elég nehéz feladat. Tény, hogy olyan játék ez, amit csak nagyon kevés más címhez lehet hasonlítani. Én szeretem interaktív terepasztalként felfogni a dolgot, ami úgy ad komoly élményeket és kihívásokat, hogy közben nem kell külön szoba a használatához. Tény az is, hogy az alapjáték inkább csak az első adag drog, amit a díler még ingyen osztogat, az igazi tartalmat pedig a súlyos ezrekért vesztegetett DLC-k hozzák meg, amire nem feltétlenül költ az ember szívesen. Az is igaz, hogy a 2015 nem sok újdonságot hoz a korábbi két részhez képest. Ennek ellenére pontot levonni csak az olyan dolgok miatt tudok, mint hogy a játék kiadója a fentiek ellenére is méregdrágán adja az alapjátékot, vagy hogy a szegényes grafika ellenére is durva töltési idők vannak a játékban. Időnként előfordul, hogy annyit, vagy többet tölt a program, mint amennyit a kipakolt szcenárióban tölt az ember, és ez főleg akkor idegesítő, ha elnézünk egy tilos jelzést, és kezdhetjük az elejéről az egészet.

[ÍRTA **CHRIS**] **35 ÉV RETTENETESEN SOK IDŐ. FŐLEG ABBAN AZ IPARBAN, AHOL SZINTE ÉVENTE CSERÉLŐDNEK LE A TRENDEK, VÁLTOZNAK MEG A JÁTÉKSZABÁLYOK. HA ITT EGY MŰFAJ MEGBUKIK, ELAVUL, VAGY EGYSZERŰEN CSAK ELSZÁLL FELETTE AZ IDŐ, A NAGYOBB KIADÓK FÉLRESÖPRIK, ÉS AKÁR ÉVTIZEDEKEN ÁT NEM IS GONDOLNAK ARRA, HOGY FELTÁMASSZÁK.**

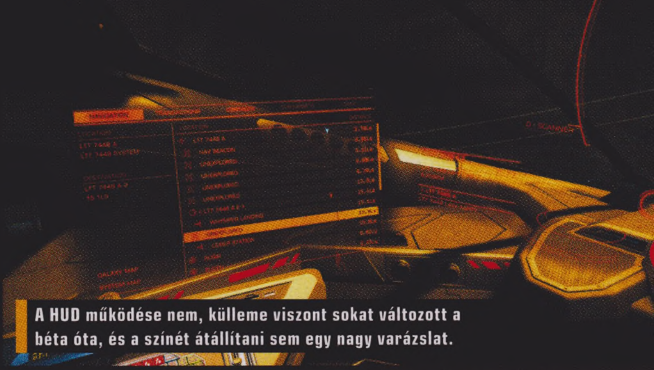
De ez nem azt jelenti, hogy örökre búcsút kellene intenünk kedvenc játékainknak. A közösségi finanszírozásnak hála ugyanis előfordulhat, hogy sikeresen újraélesztenek egy-egy rég elfeledett alkotást, aminek mi persze rendkívül örülünk. Ennek köszönhetjük a Giana Sisterst, a Planetary Annihilationt, na és a decemberben megjelent Elite: Dangeroust is, aminek elkészüléséhez az eredeti rész megálmodója, David Braben kalapozta össze a pénzt a közelmúltban.

ÚR AZ ŰRBEN

Nos, és hogy mi is az Elite? Mivel nem egy mai darabról van szó, talán helyénvaló lehet a kérdés, engedjétek hát meg, hogy gyorsan megválaszoljam. Az Elite kérem szépen egy űrszimulátor volt, ami a '80-as évek környékén jelent meg BBC Micro és Acorn Electron masinákra, hogy aztán szélsebesen meghódítson minden más platformot, így a PC-t is. Magyarországon valószínűleg legtöbben Commodore 64-en találkoztak vele, de összetettsége és nehézsége miatt inkább csak az ötletért rajongtak, és nem a tényleges játékért. Az Elite tulajdonképpen egy korát évekkel megelőző, forradalmi alkotás volt, amiben a játékos egy űrhajóparancsnokot alakított, akit bedobtak egy hatalmas univerzumba, ahol aztán azt csinálhatott, amit csak akart. A rövidtávú cél természetesen a meggazdagodás volt, így aztán kereskednünk kellett naprendszerek közt, hogy megvásároljuk az első dokkoló-számítógépet a hajónkra, de közben kalózokkal viaskodtunk, akik előszeretettel próbálták meg kirabolni minket két fuvar közt. Sajnos azonban a technológia akkoriban még nem állt készen arra, amit a tervezők megálmodtak, hiszen manapság a leggagyibb mobiltelefonokban is több memória és jobb processzor található, mint a korabeli számítógépekben volt. Ám az Elite új követőknek nyitott utat, olyan műveknek, mint a Freespace, a Wing Commander vagy a Freelancer-széria. E játékok viszont sokkal szorosabban fogták a játékos kezét, jóval inkább a történetmesélésre és a dramaturgiára összpontosítottak.

Euro Truck Simulator az űrben: így lehetne a legegyszerűbben és a leggyorsabban összefoglalni az új Elite lényegét.

Pár évvel később a szimulátorok kora leáldozott, a joystickjainkat eladtuk, felnőttünk, az Elite pedig nem maradt más, mint egy szép emlék a gyerekkorunkból. 2010 környékén aztán David Braben, az eredeti játék szülőatyja úgy gondolta, elérkezett az idő arra, hogy felélessze ezt a remekművet, és megmutassa a világnak, hogy valójában mit is álmodott meg akkoriban. A technológiai akadályok elgördültek az útból, ezért aztán minden adott volt egy kivételesen jó álom megvalósulásához, s így végül megszületett az Elite: Dangerous.


A HUD működése nem, külleme viszont sokat változott a béta óta, és a színét átállítani sem egy nagy varázslat.

ADATOK

KIADÓ
Frontier Developments

FEJLESZTŐ
Frontier Developments

MŰFAJ
űrszimulátor

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Freelancer
2003 (MICROSOFT GAME STUDIOS)

X Rebirth
2013 (DEEP SILVER)

SZABAD A GAZDA

Először is hadd ismételjem magam: nagyon nehéz egy ilyen régi címet újraéleszteni, hiszen nemcsak alkalmazkodni kell a mai trendekhez, de igyekezni kell hűnek maradni az eredeti részhez is. Ebből a szempontból a Dangerous mondhatni csak közepesre vizsgázott. El is mondom, hogy miért. Egyrészt ugye ott vannak az alapok, melyek érintetlenül maradtak, ami jó. Kapunk egy hatalmas játszóteret, amiben azt csinálunk, amit csak akarunk: kereskedhetünk, kalózokra vadászhatunk (vagy mi magunk válhatunk kalózokká), fejvadászok lehetünk, háborúkba szállhatunk be, vagy felrakhatunk egy bányászlézert és egy finomítót a hajónkra, és kimehetünk aszteroidákat furkálni a világűrbe. A kezünk ezúttal sincs megkötve, a szabadság érzete pedig mámorító. Nem mutatja egy piros karika, hogy nyomd azt, menj erre, csináld amazt,

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

AZ ELSŐ LÉPÉSEK

Talán a játék legeleje a legnehezebb, amikor még azt sem tudod, mi merre hány méter. Először is felejtsd el a Start menüt, inkább próbálkozz az oktatóküldetésekkel, mert azok ismerete nélkül nagyon elveszve érzed majd magad a játékban. Gyakorold sokat a dokkolást és az űrharcot, de főleg a közlekedést. Az FSD használata elég összetett, komoly szabályokra épül. Ennek is járj utána.

A MÁSODIK LÉPÉS

Ha minden oktatóküldetést lenyomtál már legalább kétszer, akkor elkezdhetsz próbálkozni az „igazi" játékkal is. Először látogasd meg a hirdetési falat, és keress Light Cargo Delivery megbízásokat. Ezek 2-3000 kreditet hoznak, amelyek pont arra elegendők, hogy vegyél majd belőlük egy-két Gimballed Pulse Laser fegyvert, amelyekkel már a harc is sokkal könnyebben fog menni.

NINCS TUTI PÉNZ

Bár előfordulhat, hogy egyetlen kereskedelmi útvonalon akár 100.000 creditet is összeszedsz, nem ez a jellemző. Nincs konkrét ajánlás arra, hogy hol kereskedj, milyen küldetéseket csinálj, hogyan boldogulj. Igyekezz változatosan keresni a pénzt, ne ragadj le egyetlen módszernél, és ne félj kipróbálni új pénzszerzési lehetőségeket. Arra viszont figyelj, hogy kinek dolgozol!

hanem bedobnak minket egy űrhajó botkormánya mögé, kapunk 1000 creditet és egy kölcsönjárgányt, aztán azt csinálunk, amit csak akarunk. Persze a készítők igyekeztek több tartalommal és választási lehetőségek széles tárházával feltuningolni szeretett űrszimulátorunkat, ezért aztán kaptunk egy hirdetési falat, ahonnan véletlenszerű feladatok közül szemezgethetünk, de igazából az alapok mit sem változtak az eredeti részhez képest. Ez pedig egy hatalmas piros pont a mai túlvezérelt, irányított világban, ahol sose engedik el a kezünket, folyosók és célt jelző nyilak közé szorítva minket.

Ám ez a fajta szabadság egy kétélű fegyver. Kérdés ugye, hogy mai társadalmunk mennyire vevő egy olyan videojátékra, ami lényegében messze elkerüli a 2000-es évek trendjeit, szájbarágós vonalvezetését. Egy bizonyos szinten rendben van mindez, de egy elérhető távolban lévő cél nélkül a játékos bizony inkább hagyja a fenébe az egészet, és visszamegy Assassin's Creedezni vagy ne adj' isten Call of Duty-zni, mert ott legalább látja, hogy merre és milyen messze még a cél. Az Elite viszont ezen a téren kicsit átesett a ló túloldalára. Túlságosan nyitott, túl szabad ahhoz, hogy lássuk a végét. Rendben, vehetünk egy jobb űrhajót, aminek rakterébe több árut tehetünk bele, és nagyobbat kaszálhatunk egy kereskedelmi útvonalat agyonjáratva, de egy idő után hamar ráun a játékos ezekre a repetitív, MMORPG-get idéző grindelésekre, s felteszi magának a kérdést: „mit keresek én itt?".

A feladatok nem is annyira feladatok, mint útmutatók; nincs konkrét cél, nincs látványos űrcsata, nincsenek átvezető videók, de még történet se. Ugyan kapunk egy fikarcnyi szösszenetet arról, hogy három frakció háborúzik egymással, és nekünk, játékosoknak kell eldönteni, hogy ki kerül a császári trónra az elkövetkező hónapok során, de igazából ennyi. Csinálj, amit akarsz, aztán majd lesz valami – ezt üzenik a készítők számunkra. Ezért aztán az Elite-et sokkal inkább úgy kell elképzelni, mint mondjuk a Minecraftet, ahol szintén nem nagyon van központi feladat. Építkezel, szépen lassan felhúzod a kis birodalmad, beülteted növényekkel a kerted, de ne keresd a végcélt. Az ugyanis olyan messze van és olyan elérhetetlen, mint ide a legközelebbi naprendszer.

Kisebb gürizés árán össze lehet szedni olyan felszerelést, amivel egyenesen a Napból lehet kivenni az...oxigént. Ja, nem!

AZ ELITE HABOS OLDALA

Ha viszont sikerül más szemmel néznünk az új Elite-re, mint ahogyan a mai játékok zömére szoktunk, akkor előbb-utóbb elkezdjük imádni. Ennek egyik oka az összetettsége, hiszen ki látott már olyat, hogy egy játékban leszállási engedélyt kell kérni ahhoz, hogy beléphessünk egy űrbázisra? A dokkolás is kész művészet, azt elsajátítani is sok próbálkozást igényel, és akkor még nem is beszéltünk a bányászatról, amibe jobb, ha kezdőként bele sem vágunk. Ha a kereskedelemből szeretnénk meggazdagodni, akkor is alaposan képben kell lennünk, hogy miként is vágjunk bele a bizniszbe: vásárolj olcsón, adj el drágán – ez az alapszabály, de a játék mögött megbúvó online rendszer figyeli minden lépésünket, ha pedig agyonjáratunk egy magas profittal kecsegtető utat, akkor a program előbb-utóbb kiegyensúlyozza a keresletet és kínálatot, ezzel nyomva le a potenciális hasznot.

Felderítők is lehetünk: kapunk egy szkennert, majd a térképészeti osztályokon eladhatjuk a felderített csillagrendszerek

A PÉNZ MARAD

Fontos tudnod, hogy bármit is veszel a hajódra, bármilyen befektetést is végzel, az nem vész el, nem értékelődik le. Ha új hajó vásárlására adod a fejed, akkor az addig megvett cuccaid beszámításra kerülnek az új járműved értékébe, már amennyiben ezt szeretnéd. Dönthetsz úgy is, hogy hagyod a hajód a hangárban, és veszel egy tök újat, de ahhoz tényleg jó sok pénzt össze kell guberálnod.

KERESKEDŐKNEK

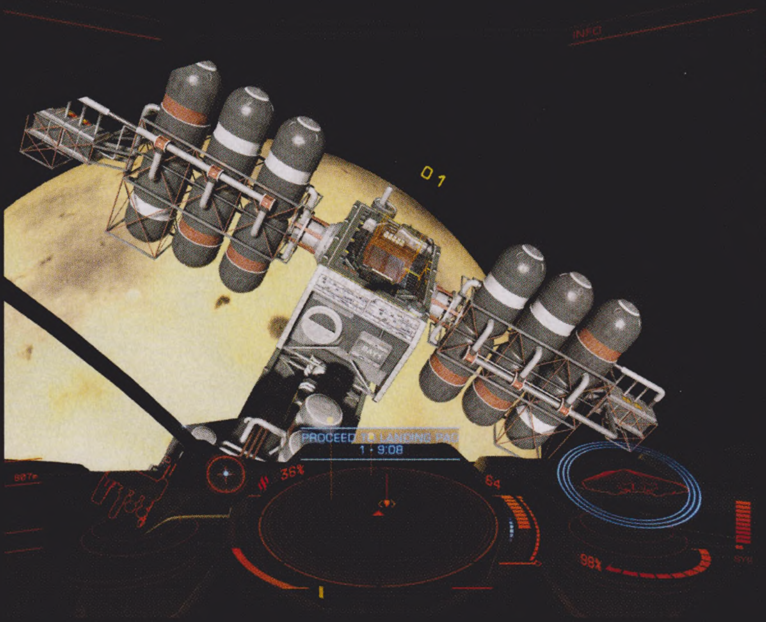
A jó kereskedő olcsón vesz, drágán elad. Neked is ez a célod, de ez nem egyszerű. Figyelned kell, hogy milyen rendszerben jársz és az ottani bolygónak mi a profilja. Ha az érckitermelés, akkor onnan érdemes az árut finomítókba vinni, a fémeket pedig ipari bázisokra. Mindenkinek kell kaja, ezért agrártelepekről vihetsz élelmiszert szinte bárhova. Léteznek jó útvonalak, nézz szét a galaktikus térképen!

KIS CSALÁS

Na jó, a kereskedelem az egyik legjobb árbevételt produkáló szakma lehet, ha elég nagy a raktered, és már sok a pénzed. Íme, egy tipp: látogasd meg a www.elitetradingtool.co.uk oldalt, ahol megtudhatod, hogy egy adott állomáson mit érdemes venni, és azt hova érdemes elvinni. Még útvonalat is tervezhetsz vele, csak pontosan kell kalibrálni a kívánalmakat. És a Reddit is jó hely ám!

ZSOLDOSOK

Bűnözőkre vadászni is jövedelmező mulatság, már ha elég jó fegyverzettel rendelkezel. Ehhez menj egy rendszer Nav Beacon nevű pozíciójára, és kezdd el szkennelni az ott áthaladókat. Gyorsan találhatsz közöttük körözött személyeket, akiket fejpénz reményében kiiktathatsz – csak ne felejtsd el az itt kapott nyugtákat (voucher) időben beváltani, mielőtt téged is szétdurrantanak!



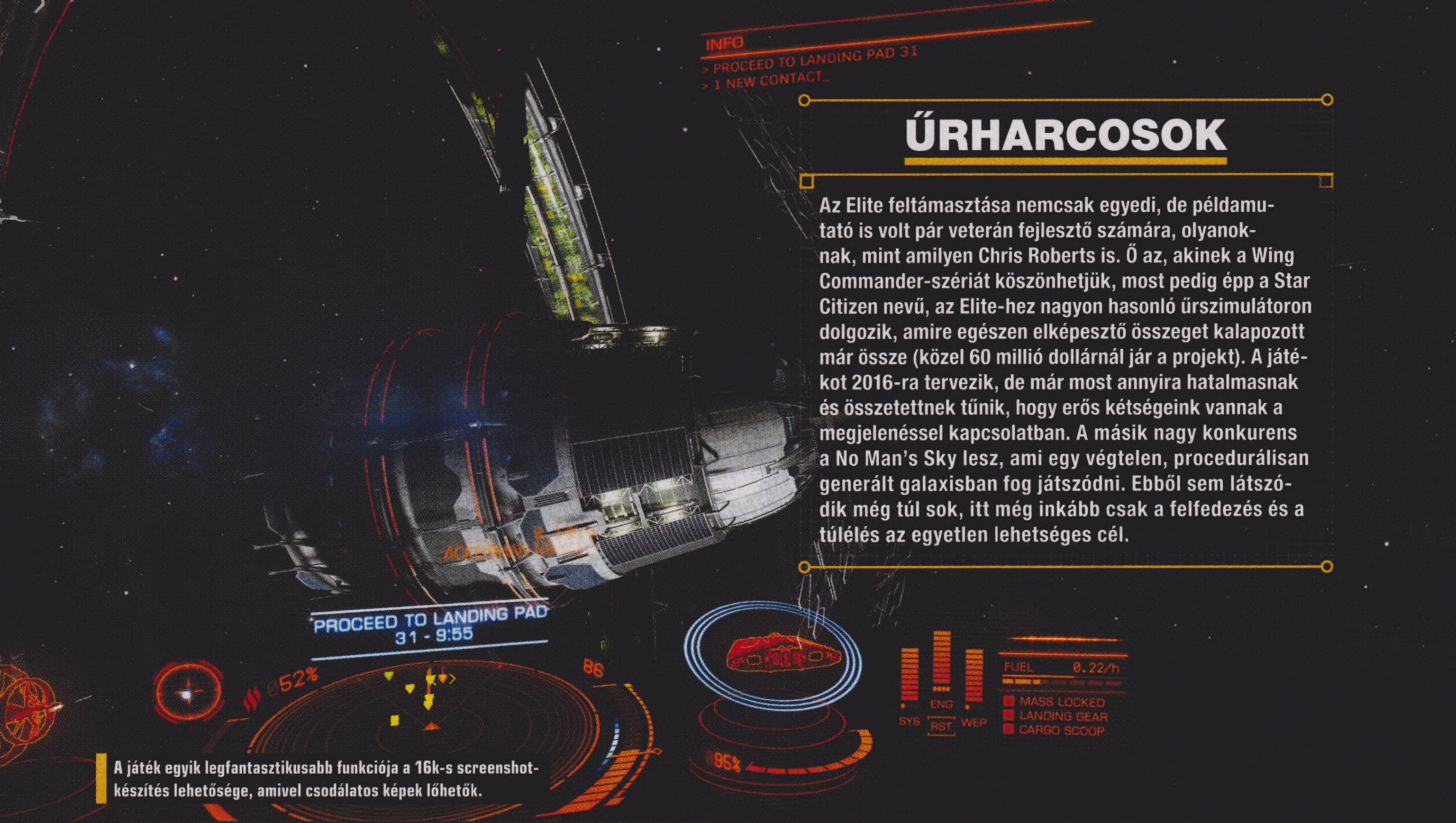
lenyomatait. De figyelhetjük a hirdetési táblát is, ahova az űrállomások lakói pakolnak ki feladatokat. Itt már egyszerűbb a dolgunk: vigyél el pár cuccot ide, lődd le azt, szerezd be ezt, de ezek megoldásával nyerhető el a pártok, frakciók bizalma, amelyek később komolyabb megbízásokkal is ellátnak minket. Egyszóval az Elite: Dangerous nem egy faék egyszerűségű, két nap alatt kitanulható játék, hanem egy összetett, jóval inkább egy MMORPG-re hajazó program, amit igenis lehet imádni.

A játék másik erősségét hatalmas méretei jelentik, amelyeket ép ésszel szinte fel sem tudunk fogni. Az Elite-ben ugyanis megtalálható galaxisunk, a Tejútrendszer 1:1-es méretarányú virtuális mása, mely közel 400 milliárd csillagrendszert rejt magában, annak minden bolygójával, holdjával együtt. Igen, jól olvastátok, 400 milliárd, amit nem csak bejárni és felfedezni, de már felfogni is szinte lehetetlen Ennek nagy része persze procedurálisan generált, s csak pár száz vagy ezer naprendszerről mondhatjuk el azt, hogy kézzel lettek megalkotva, de még így is elképesztő az odaadás és valósághűség, amit a tudományos tények mellé állítottak a készítők. E rendszerek egyébként a lehető leghitelesebben, asztrofizikusok és csillagászok segítségével lettek megálmodva, tehát az élethűség páratlan és példaértékű lett. Ezek a méretek azonban felvetnek egy kérdést: hogyan tudunk egy ekkora univerzumban közlekedni? Itt válik a tudományos fantasztikum inkább fantasztikummá, ugyanis űrhajóink elképesztő sebességre képesek, akár a fénynél is sokszor

TERVEK A JÖVŐRE

Bár az Elite: Dangerous hatalmas világa megannyi szórakozást kínált már a megjelenés napján is, azért akad még a készítők tarsolyában ez-az, amivel később színesíteni, bővíteni szeretnék. A játékhoz már javában készülnek a további tartalmak, amiket később automatikusan megkapunk, vagy kiegészítő formájában megvásárolhatunk. A tervek közt rengeteg érdekességet találunk: dinamikus eseményeket (éhínség, háborúk), hatalmas cirkálókat, melyekbe bedokkolhatunk, szállíthatunk utasokat (más játékosokat), és persze érkezik egy rakás új űrhajó és fegyver is. De ez csak a jéghegy csúcsa, ugyanis ha hihetünk Braben csapatának, akkor tervezgetik már a bolygóra leszállást, a hajókon belüli mászkálást és idegen fajokat is – jönnek a thargoidok!

A bétában még kifejezetten gyors bedokkolást a „végleges" változatra kissé túlnyújtották. Reméljük, ezen változtatnak.



A játék egyik legfantasztikusabb funkciója a 16k-s screenshot-készítés lehetősége, amivel csodálatos képek lőhetők.

ŰRHARCOSOK

Az Elite feltámasztása nemcsak egyedi, de példamutató is volt pár veterán fejlesztő számára, olyanoknak, mint amilyen Chris Roberts is. Ő az, akinek a Wing Commander-szériát köszönhetjük, most pedig épp a Star Citizen nevű, az Elite-hez nagyon hasonló űrszimulátoron dolgozik, amire egészen elképesztő összeget kalapozott már össze (közel 60 millió dollárnál jár a projekt). A játékot 2016-ra tervezik, de már most annyira hatalmasnak és összetettnek tűnik, hogy erős kétségeink vannak a megjelenéssel kapcsolatban. A másik nagy konkurens a No Man's Sky lesz, ami egy végtelen, procedurálisan generált galaxisban fog játszódni. Ebből sem látszódik még túl sok, itt még inkább csak a felfedezés és a túlélés az egyetlen lehetséges cél.

gyorsabban utazhatunk egyik pontról a másikra az FSD-nk, azaz kereteltolódási hajtóműveink (Frame Shift Drive) segítségével. A nagy tempóra szükség is lesz, bár sajnos a készítők nem mertek elég bátran, elég modern módszerekkel bánni a tempomattal, ami miatt nagy bánatunkra az Elite szinte másról sem szól, csak az utazásról. Bár az egyik naprendszerből a másikba való ugrás másodpercek alatt lezajlik, az ezeken belüli közlekedés sokszor kínkeservesen lassú még annak ellenére is, hogy űrhajóink rendkívüli sebességre képesek. A gond az, hogy a gyorsulás és a lassulás túl életszerűre sikeredett, ezért aztán simán előfordulhat, hogy egy Naptól távolabbi bolygó meglátogatása (mindig a Naphoz ugrunk ki, ha rendszert váltunk) akár öt percbe is beletelik. És ilyenkor csak nézünk előre a monitorra, hallgatjuk a zenét, és szurkolunk a távolságmérőnek, hogy pörögjenek már fel benne a számok. Ez pedig kiábrándítóan unalmas tud lenni, főleg a mai játékokhoz szokottak számára – még akkor is, ha a látvány elképesztően pazar, a hanghatásoktól pedig egész egyszerűen kiráz minket a hideg.

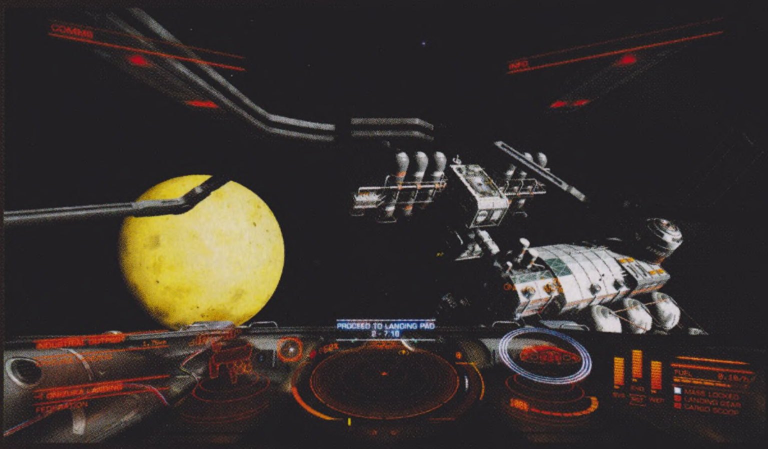
A MÉRET A LÉNYEG

Az Elite még a hosszú, gyakran dögunalmas pillanatai ellenére is többször visszatöltésre sarkall minket, méghozzá azért, mert az alapok igenis rendben vannak, azzal együtt is, hogy valójában másról sem szól a történet, mint hogy utazgatunk egyik pontról a másikra, árukat pakolunk a hajónk raktérébe, és leadjuk azt a következő állomáson. Azért, mert működik a dolog. Akkor is, ha lassú, ha néha unalmas, ha néha üresnek is érezzük. Talán azért, mert az itt elért eredményeinknek súlya van, valódi értéket képviselnek. Nincs is annál nagyobb öröm, mint amikor találunk egy zsíros kereskedelmi útvonalat, amin jól megszedjük magunkat, vagy kivégzünk egy körözött személyt, akiért 30.000 credites fejpénzt kapunk. A nehezen megszerzett pénzből aztán jobb hajót vehetünk, vagy felrakhatunk a mostanira egy még erősebb hajtóművet, célkövetős sugárfegyvereket, torpedóvetőt, vagy üzemanyag-szívókát, amivel a Napból újratölthetjük megcsappant készleteinket. És ez Eredmény. Nagybetűs. Nem olyan, mint amikor befejezzük a CoD egyik pályáját, és kapunk egy perket, amivel gyorsabban újratölthetünk majd a következő etapon. Itt minden megszerzett fillérünkért megdolgozunk, és bármilyen meglepő is, jó érzéssel tölt el minket az, ha elverhetjük azt. Igaz, nem ad mindent azonnal a kezünkbe a játék, és gyakran meg kell fizetnünk a tanulópénzt azért, hogy akár közepes játékossá váljunk.

Hibái ellenére az Elite Dangerous méltó folytatása legendás elődjének, csak kár, hogy ennyire sokat kellett várni rá.

ÚJRA ÉS ÚJRA

Kétségtelen viszont, hogy mai szemmel nézve ez a játék talán túl nyitott lett. Túlontúl életszerű, kevés akcióval és láthatatlan végcéllal. A fizika szabályaihoz túlságosan ragaszkodó Elite: Dangerous viszont mindezek ellenére magába szippantja a játékost. Ha akár egy kicsit is vonz az a fajta szabadság és nyitottság, amit kínál, és esetleg valamilyen MMO-s múlttal is rendelkezel, akkor nyugodtan kóstolj bele, mert könnyen lehet, hogy ez a te játékod is. Ám légy vele türelmes, ne akarj mindent azonnal! Meglátod, idővel beleszeretsz te is.



ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Quad Q6600 vagy AMD Phenom 9850, 2 GB RAM, 1 GB DirectX 11 VGA, 5 GB HDD

Amennyiben imádtad az űrszimulátorokat, nem kérdés, hogy érdemes-e beszerezned az Elite: Dangeroust. Ám lassú előrehaladására számíts, és nem árt, ha megbékélsz a repetitív feladatokkal.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

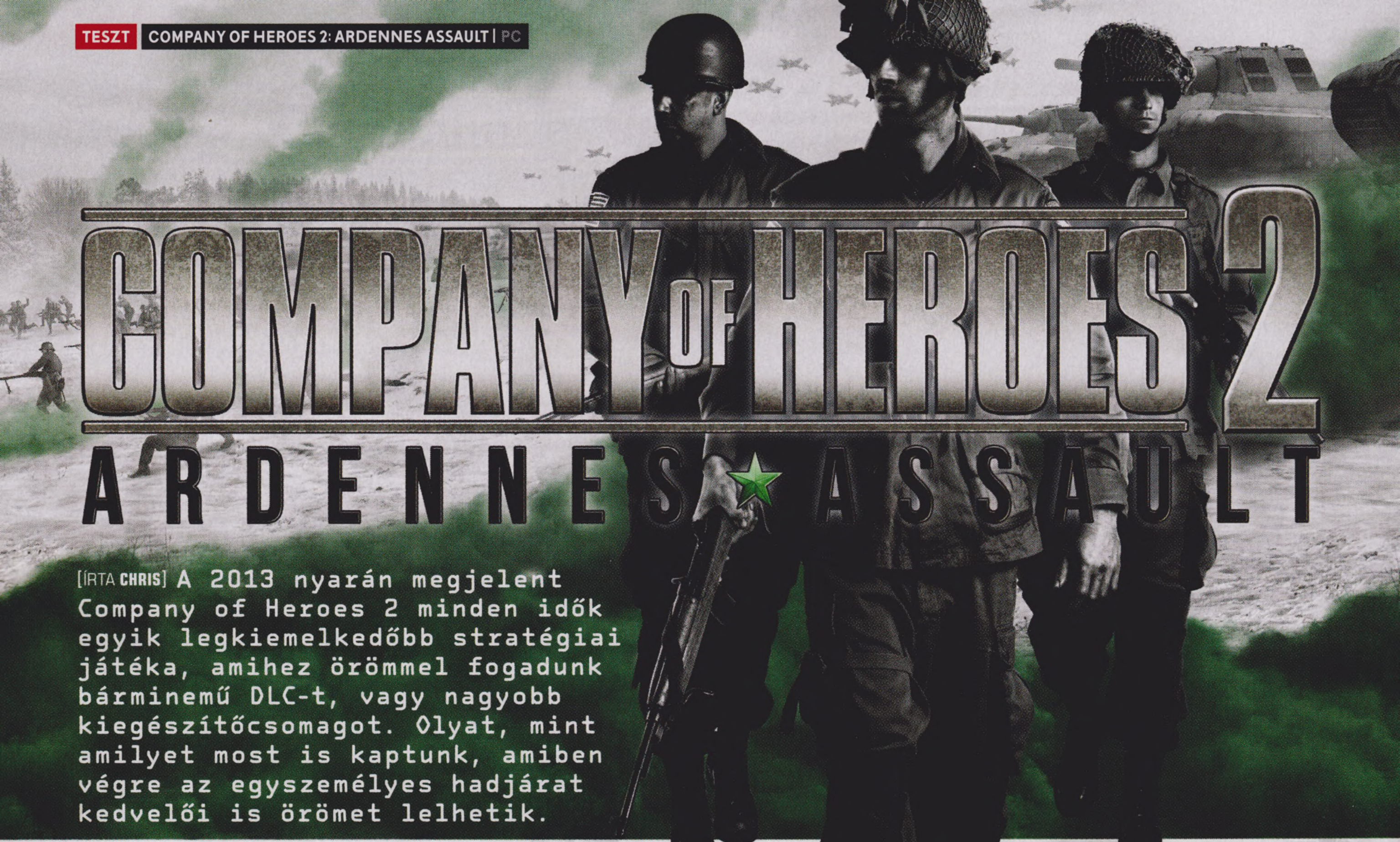
PRO

Hatalmas méretű játéktér, amiben számtalan módon tehetjük próbára szerencsénket, hogy végül elit kereskedők, felderítők vagy akármik legyünk.

KONTRA

Túlságosan kötődik a fizika szabályaihoz, ezért néha lassú és unalmas, főleg a közlekedés. És az sem mindig jó, ha nincs konkrét cél...

85%



COMPANY OF HEROES 2
ARDENNES ASSAULT

[ÍRTA **CHRIS**] **A 2013 nyarán megjelent Company of Heroes 2 minden idők egyik legkiemelkedőbb stratégiai játéka, amihez örömmel fogadunk bárminemű DLC-t, vagy nagyobb kiegészítőcsomagot. Olyat, mint amilyet most is kaptunk, amiben végre az egyszemélyes hadjárat kedvelői is örömet lelhetik.**

Kevés olyan stratégiai játék létezik, mely akármikor magával tud ragadni, ha betöltöm. A StarCraft-széria ugyan gyorsan elvarázsol, a Civilization pedig tényleg képes a székbe ragasztani órákon át, de a Company of Heroes 2-nek megvan az a sajátos, kihívásokban és látványos jelenetekben gazdag adalékanyaga, amitől mindig visszaszokom rá, s képtelen vagyok szabadulni tőle. „Csak még egy pályát." – győzködöm magam éjjel egykor. „Talán ha ezt vagy azt máshogy csináltam volna, sikerül a küldetés." – gondolkodom az ágyban, agyam fogaskerekei pedig még mindig a legutóbbi mérkőzésen járnak. A CoH 2 tehát egy egészen kivételes játék, mely nem csak RTS-rajongóknak, de lényegében bárkinek ínyére válhat.

A HÁBORÚ LEGNAGYOBB CSATÁJA

S bár a Company of Heroes 2 kétségtelenül az egyik legkiválóbb RTS, amit a Föld valaha a hátán hordott, sajnos nem tökéletes. Azt valószínűleg sokan tudjátok, hogy egy második világháborús, rendkívül életszerű jeleneteket, mindazonáltal gyors reflexeket és helyzetfelismerő készséget kívánó stratégiáról van szó.
A rengeteg pozitív jelző mellett viszont mindenki egyetértett abban, hogy az alapcsomag erős hiányossága volt, hogy bár a multiban két ország katonáit irányíthattuk, csupán egyetlen hadjáratot tartalmazott, a szovjetekét. Nemrégiben viszont érkezett egy másik expanzió hozzá Western Front Armies címmel, s bár azt hihetnénk, hogy ez a csomag orvosolta a fent említett hiányosságot, és végre egy újabb egyszemélyes hadjáratot biztosított a fotelparancsnokok számára, sajnos nem így történt. E kiegészítőben ugyanis csak két új frakcióval bővült a játék, a teljes amerikai haderővel és a német überkommandóval. Igen, játszattunk skirmish küldetéseket, kaptunk egy pár új térképet, s bár az újdonságok száma elfeledtette velünk azt, hogy megint nincs új kampány, nem volt felhőtlen az örömünk. Nos, az Ardennes Assault pontosan ezt igyekszik orvosolni.

A csomag címe valószínűleg már sokat elárul arról, hogy hol és mikor játszódnak az események, de a történelemből gyengébbek kedvéért elmondjuk: 1944 decemberében járunk, a náci Németország az összeomlás határán van, a szövetséges haderők pedig egyre mélyebben hatolnak be a németek által megszállt területekre. Az ardenneki offenzíva gyakorlatilag a Harmadik Birodalom utolsó ellentámadása volt, amely igyekezett a Wehrmacht oldalára billenteni az erőviszonyokat. Az ütközet Belgium, Luxemburg és Németország területén zajlott, amiben a németeknek sikerült a szövetséges vonalak mögé betörniük, de végül utánpótlási nehézségek miatt feladni kényszerültek állásaikat. 1965-ben készült is erről egy nagyon jó kis film, „A halál ötven órája" (Battle of the Bulge) címmel, javaslom mindenkinek az újra- vagy megnézését (még úgy is, hogy hadtörténeti szempontból eléggé pontatlan darabról van szó). Na, szóval a Company of Heroes: Ardennes Assault e viszonylag nem túl nagy területre kiterjedő, de rendkívül véres csatát hivatott bemutatni és felidézni, méghozzá végre egy egyszemélyes kampány keretében. De lássuk, mit kapunk!

PARANCSOLSZ?

Először is a kampányban az előző kiegészítőben bemutatkozott US Forces, vagyis az

ADATOK

KIADÓ **Sega**
FEJLESZTŐ **Relic Entertainment**
MŰFAJ **stratégia**
MULTI **van**

STÍLUSMINTA

Company of Heroes 2 2013 (SEGA)
Company of Heroes 2: The Western Front Armies 2014 (SEGA)

Ilyet is ritkán látni azért: fizetős, ráadásul teljes értékű dobozos kiegészítő mikrotranzakciókkal megfűszerezve...

TIPPEK, TRÜKKÖK

A TÉRKÉP

Az Ardennes Assaultban található kampánytérképen igyekezz úgy helyezkedni egységeiddel, hogy elzárd a menekülési utat a visszavonuló német egységek elől, mert ha sikerül nekik a hátrálás, megerősíthetik a mélyebben található vonalaikat. Ezzel saját magadnak könnyítheted meg az életed, ugyanis később rendkívül nehéz lesz a komolyabb seregeket elpusztítani. Az meg ugye senkinek se jó.

MARADJ FEDEZÉKBEN

Ahogy azt biztos minden Company of Heroes 2 játékos tudja, fontos, hogy egységeinket mindig fedezék mögött tartsuk, ugyanis így megóvhatjuk életüket. Figyeld az egységek ikonja melletti pajzsot! Ha piros, akkor azonnal mozogj fedezékbe, ha sárga, akkor már megnyugodhatsz, hiszen könnyű fedezék mögött vagy, a zöld pedig természetesen a lehető legjobb. Nem nehéz ez, csak oda kell kicsit figyelni.

TRUE SIGHT

A Company of Heroes 2 egyik nagy újdonsága a True Sight rendszer. Ennek köszönhetően minden egységnek látótere van, amit könnyen kijátszhatsz. Egységeidet tedd a házak takarásába, bokrok vagy kerítések mögé, ahonnan meglephetik a védtelen ellenséget. Az aknavetősöket érdemes mindig erdőkbe eldugni, hogy az ellenség ne találjon rájuk könnyen, ha megrohamozza vonalaidat.

EGYSÉGKOMBINÁCIÓ

Egy hatékony hadsereg ismérve mindenhol a változatosság. Kelleni fog lángszórós a gyalogság ellen, gépfegyveres, hogy megbénítsd a mozgásukat, aknavetős, aki távolról szedegeti ki az ellenfelet, és persze használnod kell minden egység egyéni képességét is. Támadáshoz vigyél sok egységeket magaddal, de figyelj, nehogy egy gránát elintézze az egész csapatot, mert akkor lőttek a tervnek!

TELJES LEFEDETTSÉG

A géppuskaállások, valamint a tankelhárító ágyúk csak korlátozott lőtávolságban és szögben képesek védeni egy adott területet. Figyelj arra, hogy ne fedd le ugyanazt a területet egyszerre több géppuskával, ugyanis az teljesen felesleges. Pásztázz minden irányba, és vedd figyelembe a fegyverek lőtávolságát, amikor lehelyezed azokat. Ugyanez igaz a tankelhárító ágyúkra is. Tartsd szem előtt az egész térképet!

A GYALOGSÁG A TUTI

A Company of Heroes 2 leginkább a gyalogsági egységek köré van felépítve; minden egyes veterán szakaszod kincset ér, érdemes tehát rájuk vigyázni. Fújj visszavonulót időben, és töltsd fel újra emberekkel, ha hazatér a szakasz. Ne felejts el extra fegyvereket adni a kezükbe, például bazookát vagy BAR géppuskát; ezekkel sokkal hatékonyabban vehetik fel a harcot egyes esetekben, így érdemes ezt használni.

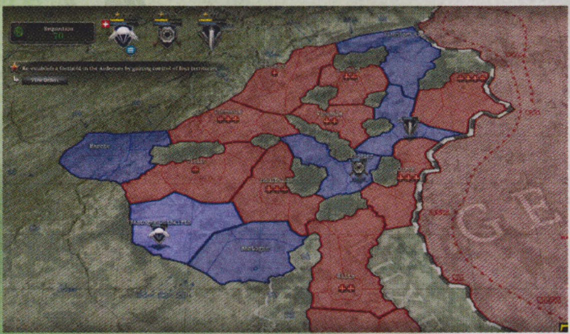
MULTI TAKTIKA

Multiplayerben a legnagyobb hibát ott követheted el, ha megpróbálsz egyszerre minden irányba elindulni, és egyedül megnyerni az egész meccset. Bíznod kell a társaidban, hogy képesek boldogulni a támadókkal, és csak akkor csoportosíts át embereket vagy járműveket hozzájuk, ha többen támadnak egy adott területet. Indulj el egy irányba, és vágj onnan rést az ellenfél vonalai mögé, de semmiképp se képzeld magad Rambónak!

---

amerikai hadsereg katonáit fogjuk irányítani, akik 11 plusz 7 extra küldetésben próbálhatják meg kiszorítani a fritzeket az európai kontinens északi csücskéből. A dolog legérdekesebb vonulata kétségtelenül az, hogy mindezt nem a szokásos, lineárisan felépített formában kell megtennünk, hanem gyakorlatilag mi magunk dönthetjük el, hogy hol, mikor, milyen haderővel kívánjuk felvenni a harcot a németekkel. Induláskor rögtön felkínálja számunkra a játék, hogy válasszunk három parancsnokot magunknak, akik más-más egységekkel, lehívható képességekkel és fejlesztésekkel vannak felvértezve. A lista nem túl bőséges, mindössze négy figura közül választhatunk, ráadásul úgy, hogy a negyedik fizetős (!). Miután kiválasztottuk parancsnokainkat, akarom mondani jót röhögtünk a mikrotranzakciós rendszerek egyik legdurvább lépésén, bemutatkozik a kiegészítő legérdekesebb oldala, a kampánytérkép. Itt láthatjuk, hogy mely területeken állomásoznak a saját és az ellenséges csapataink, a dolgunk pedig az lesz, hogy kiszorítsuk vagy megsemmisítsük a németek állásait. Ezt pedig úgy tehetjük meg, hogy a térképen elkezdjük tologatni hadoszlopainkat, és ezzel gyakorlatilag mi választjuk ki, hogy mikor és kit támadunk meg. Mi döntjük el, hogy melyik parancsnok irányítása alatt lévő egységeket vezéreljük, hogy hova menjünk, és hogy bekerítsük vagy kiszorítsuk ellenségeinket egy-egy területről. De ez a rendszer nem csupán ennyiből áll. Hadseregeink ugyanis úgynevezett tartalékpontokból gazdálkodnak, és minden egyes mozgás és ütközet komolyan gyengíti azok erejét és hatékonyságát, azaz a tartalékaikat. Ha sikerül több területet elfoglalnunk, tartalékaink nőnek, melyekből nemcsak „meggyógyíthatjuk" legyengült csapatainkat, hanem további fejlesztéseket is vásárolhatunk számukra.

Minden hadoszlopnak külön képességfája van, melyen rendkívül jó kis bónuszokat adó extrákat bonthatunk ki, szintén ezekből a pontokból. Sőt, hadoszlopaink még fejlődnek is! Minél több csatát vívunk, minél



ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo vagy AMD Phenom, 2 GB RAM, 512 MB SM 3.0 VGA, 30 GB HDD

Nem sok olyan valós idejű stratégiai játék van a piacon, ami annyira élvezetes, mint a CoH 2, az Ardennes Assault pedig tökéletesre csiszolja azt. A gond csak az, hogy ezért mélyre kell nyúlni a pénztárcánkba.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Egy remek, többször is újrajátszható kampányt kapunk, mely végre nem csak a multis oldalát erőlteti a Company of Heroes 2-nek.

KONTRA

Rendkívül pofátlan árazás, még a kiegészítőhöz is vásárolnunk kell további kiegészítőt, ha 100%-os élményt szeretnénk. A kampányon kívül pedig mást nem kapunk.

80%

---

több tartalékponttal rendelkezünk, annál nagyobb az esély arra, hogy szintet lépjenek és még fejlettebbé, hatékonyabbá váljanak. Természetesen az sem mindegy, hogy mikor és hol csapunk le a térképen a Wehrmacht katonáira, ugyanis az ő nehézségi szintjük is úgy változik, hogy mekkora haderőt tudnak felvonultatni egyes területeken. Ez meghatározza az egyes küldetések nehézségét és azt, hogy mikor milyen ellenséges egységekkel találkozhatunk. Ott például, ahol erős a német jelenlét, magasabb szintű, veterán katonákra is számíthatunk, vagy megjelennek az orvlövészek és az aknavetős egységek is, ezzel szívatva minket a halálba.

MENNYI!?

Ez a kampány tehát e rendszernek hála többször is újrajátszható, mivel döntéseink során más-más eredményeket és végkimenetelt érhetünk el. A csomagban, ahogy már említettem, 11 pálya található, melyeken a stratégiai játékokból jól ismert elemek köszönnek vissza ránk, pár jópofa plusszal megtámogatva. Van, ahol terület kell megvédenünk a hullámokban érkező német seregek elől, van, ahol egy konvoj útját kell biztosítanunk, és akad olyan szituáció, ahol nekünk kell támadásba lendülnünk és elpusztítani az überkommandó helyőrségeit. A 11 alappálya mellé kapunk még 7 véletlenszerű eseményt is, melyeket a térképen való mozgással csalhatunk elő. Összességében tehát egy rendkívül jól felépített, izgalmas DLC-t köszönthetünk az Ardennes Assault képében – de van itt egy kis bibi. Méghozzá az ár.

BORSOS MÓKA

A csomag ugyanis 7000 forintba kerül itthon, aki pedig a Steamen szeretné megvásárolni, annak közel dupla ennyit, azaz 40 eurót kell kicsengetnie érte. Ez pedig rendkívül sok egy olyan kiegészítőcsomagért, amiben gyakorlatilag csak egyetlen hadjárat kapott helyet. Oké, a kampányt többször is újrajátszhatjuk, jó pár órára leköthetjük magunkat vele, de 7000 forintért!? Jobb lett volna, ha az előző expanzióval együtt kerül kiadásra, amúgy is összepasszol a két tartalom, mert ez az árazás már a pofátlanság határát súrolja. Ráadásul a játék különösen szemtelen mód tömködi az arcunkba a további minikiegészítőket megvásárlásra – egy-egy küldetéscsomagot 4-7 euróért szerezhetünk be. Összességében tehát elmondhatjuk, hogy a tartalom remek, a játék még mindig kiváló, de az árazást rendkívül arcátlannak és túlzónak találtuk.

COSMIC dJ

[ÍRTA FLYNN] **Ha valaha gondolkodtál azon, hogy milyen lehet egy futurisztikus számítógépes világban DJ-nek lenni, akkor a Cosmic DJ-t neked találták ki. Próbáld ki, aztán felejtsd el az egészet. Az év Citrom-díjára nagyon jó eséllyel pályázik a GI33k terméke.**

Az első percekben még elment, amit kaptam, aztán hosszabb időt eltöltve vele kifejezetten szenvedtem a Cosmic DJ pörgetésével, és még most sem tudom, hogyan lehetne a legjobban megragadni ennek az egésznek a lényegét.

Az elején leszögezem: ez nem a szó klasszikus értelmében vett játék, hanem egy jelentősen lebutított zeneíró szoftver, amiben nekünk egy adott szituációban, adott témára kell egy adott hangkészletből valami dallamosat vagy ritmusosat kihoznunk, hogy továbbjuthassunk a következő pályára, ahol megint kezdhetjük az egészet elölről. Mindent a zene erejével kell elérnünk – ezt az MC minden pályán kihangsúlyozza –, így aztán nem kell a szofisztikáltságra törekedni. Lényegében arról van szó, hogy dobjunk össze valami tartalmasat (értsd: álljon sok elemből), mert azt a virtuális közönség imádja, és akkor simán helyben vagyunk.

A teszt végén szándékosan nincs pontszám: a Cosmic DJ nehezen nevezhető játéknak, így értékelni se nagyon lehet.

NOJABES

Ami érdekessé teheti egy darabig ezt az egészet, az a hangkörnyezet. A Cosmic DJ ugyanis a nevéhez hűen azt az analóg/digitális, futurisztikus 1980-as éveket képzeli el ritka ízléstelen modernséggel, amihez most tömegesen nyúlnak előszeretettel napjaink zenészei. Mondjuk sok példát nem tudok mondani, de a magam underground beállítottságával azonnal Space Dimension Controller ugrott be (tőle a Love Quadrantot minimum érdemes meghallgatni, ha már legalább elolvassátok ezt a cikket, de az olyan elvetemültek, akik ki is próbálják ezt a játékot, nyugodtan rámehetnek az M83 Midnight Cityjére is, hogy még egy jó számot hallhassanak), ám míg a valóságban ehhez a stílushoz sokan jól nyúlnak hozzá, addig a Cosmic DJ-ről semmi jót nem lehet elmondani. Na jó, a grafika a maga módján aranyos ehhez a feláláshoz, de tíz perc után már az sem ment meg semmit.

Mindig adva van egy történet (például barátokat kell kibékítenünk, szerelmeseket összehoznunk, stb.), ehhez loopok formájában ismétlődik egy képsor és egy zenei alap. Nekünk az utóbbira kell pár eszköz segítségével (pl. vokálkészlet, dobminták, gitárriffek és még pár dolog) improvizálnunk valami jót. Van egy elégedettséget mérő csík – minél több mindent csinálunk, annál inkább lesz elégedett mindenki velünk (de hogy igazából ki, az rejtély), és egy adott pont után továbbjuthatunk. Idővel lemezt vehetünk fel, a számainkat exportálhatjuk mp3-ba, és lehet saját borítónk is, de az egész nem jó, nem szórakoztató. Az ugyanis a Cosmic DJ óriási nagy baja, hogy a viszonylag jópofának nevezhető ötletét semmilyen gondolattal nem tudja kibontakoztatni.

ADATOK

KIADÓ
Devolver Digital

FEJLESZTŐ
GI33k

MŰFAJ
zenés

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 1 GB RAM, 500 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Fakírok előnyben. Biztos van az az állapot, amikor annyira szar ez a program, hogy már jó vele bajlódni, de én sajnos nem jutottam el benne odáig.

PRO

A grafika és az első hangok öt-tíz percig nem fájnak.

KONTRA

Utána minden borzasztó.

ÖCCÁ

Én fél óra után rájöttem arra, hogy gondolkodás helyett elég veretni egy jót. A dobokkal felrajzoltam egy sima 4/4 ütemet (ezzel az adott pályához szükséges érték legalább negyedét mindig hozom), aztán összebohóckodtam a dobokkal és a szintikkel valamit. Teljesen mindegy, hogy van-e bármi értelme annak, amit csinálunk: az számít, hogy minél több hang szólaljon meg minél többször. S tulajdonképpen emiatt veszti el minden komolyságát és szórakoztatófaktorát a Cosmic DJ. Behatároltak a lehetőségei, és semmi jóra nem futja belőle – ökörködni meg egyáltalán nem érdemes vele. Azért kár érte, mert jópofa unaloműző lehetett volna az üres tízperceimben, de csak ideges leszek tőle. Mondjuk, a tesztelés után verettem egy megnyugtatót a YouTube-on, és az legalább jó volt.

[ÍRTA KREDENC] **Nehéz helyzetben vagyok, mert egy számomra kedves csapattal és a szívemhez közelálló játékkal szemben kell kemény kritikát megfogalmaznom. De hát ilyen ez a popszakma...**

Magazinunk 2014/6-os számában közöltünk tesztet a Van Helsing trilógia második részéről, amely ugyan vegyes érzéseket keltett bennem, a konklúzióm az volt, hogy bár nem ér fel a klasszikusnak tekinthető első felvonáshoz, mégis a beletömött rengeteg tartalom miatt érdemes bezsákolni. Nos, a játékhoz azóta megjelent DLC-kkel kapcsolatban nem lehetek ennyire elnéző...

A NeoCore Games a VH1 mellé egy ingyenes és három fizetős csomagot jelentetett meg; előbbi elhozta a Scenario játékmódot, utóbbiakban két új karakterosztály mutatkozott be, és Katarina is kapott egy új fejlesztési fát. Miután mindezek alapból benne vannak a második részben, nagy kérdés volt, hogy mit fog kitalálni a csapat az új epizód mellé; erre főleg a relatíve drága (jelenleg 18,99 euró a Steamen) Complete Pack előrendelői voltak kíváncsiak, akik ugye megszavazták a bizalmat a lányoknak-fiúknak. Ők azok, akik most meglehetősen csalódottak, sajnos érthető módon, miután a pakk a (külön 2,99 euróért mért) zenei anyagon kívül csupán két, igencsak soványka DLC-t tartalmaz.

ADATOK

KIADÓ
Neocore Games

FEJLESZTŐ
Neocore Games

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2 GHz CPU, 1 GB RAM, 512 MB DX9 VGA, 24 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

A lenti százalék az ár/érték arányt mutatja: a 8 eurós felárért kapunk-e valami pluszt az amúgy továbbra is ajánlott vétel alapjáték mellé. Nos, nem, sőt az OST-t leszámítva a két DLC lehúzza a csomag értékét.

GRAFIKA: **88%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Az alapjáték.

KONTRA
A DLC-k.

70%

VILLÁMTÚRA BETINTÁZVA

A sorban az első a 4,99 eurós Ink Hunt (Túlvilági vadászat) nevű miniküldetés volt, amely teljesen külön indítható el a főmenüből, a Kaland menüpontra bökve. Sztorija szerint egy rejtélyes hasadék nyílt a Tintába a rejteken, Van Helsing pedig rögtön beleveti magát. Egy ősi bányavárosba jut, ahol a rozsdakő nevű, a Tinta tulajdonságait módosítani képes ércet termelték ki, ám egy fertőzés mindenkit elpusztított. Barátunk, a Hetes Számú Fogoly itt szabadított el pár ezer szörnyet, és egy rusnya főgonoszt felébresztve a Tinta mélyére hatolt. Feladatunk leölni a dögöket, a bosst, és... és ennyi. Az új játéktér mindössze négy, zsebkendőnyi méretű területből áll, és bár a Kristálypalota a jégfarkasokkal baromi jól néz ki, az egész kaszabolás nem tart tovább egymásfél óránál, még úgy sem, hogy mindent bejársz, és felfedezed a pálya hét titkát.

Ráadásul értelme sincs sok a dolognak, ugyanis a DLC-t, ahogy arra a Steam oldala is figyelmeztet, csak egy olyan Veterán karakterrel indíthatod el, amely már végignyomta a teljes kampányt. Ez jellemzően egy maximális szintű és hírnevű Helsinget jelent, s miután nem kapunk szintkorlátemelést, további fejlődésnek nincs tere. Még különleges jutalmak sem járnak az egészért – legalább valami olyan cuccot hozzánk vághattak volna a srácok, mint mondjuk az első részben Boriszláv király jogara, vagy egy spéci szett, de legalább egy acsi, hogy érezzük a végén: megérte a pénzt és az elmúlt száz percet a móka. De semmi ilyen nincs (sőt a boss legyőzése után a két kincsesláda közül az egyiket ki sem tudtam nyitni), és tényleg, olyan bénán, hirtelen van vége, hogy ott állsz bután, és nehéz felfogni, hogy ennyi volt az egész. Pedig tényleg ennyi.

PLUSZ EGY IZÉ, ÉS MÁS SEMMI

A második DLC még érthetetlenebb. A Pigasus névre hallgató, 2,99 eurós csomag ugyanis csak egy kétségtelenül csinos, de jószerint haszontalan lényt tesz elérhetővé a Rejteken (a trófeaasztal alatti placcon, jobbra, egy aranyszínű korong), akit öt darab eszencia feláldozásával idézhetsz meg. Ő egy kereskedő, aki eposzi cuccokat árul, tízmilliós (!) átlagáron. Ráadásul őt is csak a veterán végigjátszás után lehet elérni (bármelyik játékmódban), és kimaxolt karakterrel használható cuccot nem is találtam nála.

Sajnos nem tudok mást mondani: nincs értelme megvenni sem a komplett csomagot, sem külön-külön a DLC-ket, mert a 10,99 eurós alapjátékhoz semmit nem tesznek hozzá. Az továbbra is megéri az árát, ezeket pedig egy durva leárazáskor hozzácsaphatod, de ha kimaradnak, akkor sem veszítesz semmit. Most már tényleg csak a harmadik részben bízhatunk...

80%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett tavalyi alapjáték tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/van-helsing2

THE TALOS PRINCIPLE

[IRTA **FLYNN**] *Rég volt annyira jó élmény gondolkodni egy videojátékban, mint a The Talos Principle-ben: embert próbáló fejtörők gyönyörű környezetben egy olyan történettel, ami saját gyarlóságunkat állítja szembe az isteni léttel. Megkerülhetetlen alkotás.*

A horvát Croteam a különösebb gondolkodást nem igénylő, cserébe annál szórakoztatóbb Serious Sam lövöldékkel szerzett magának hírnevet a 2000-es években (ezeket bizonyára nem kell bemutatni senkinek), így nem kis meglepetést okozott, amikor előálltak a The Talos Principle nevű alkotással, és közölték, hogy a fegyverek ezúttal a raktárban maradtak, a játékban az agyunkra és az ügyességünkre kell hagyatkoznunk. Amilyen fura húzásnak tűnt ez, annyira bejött nekik: a TTP kérdés nélkül 2014 legjobb logikai játéka, már most folytatásokért kiált.

ELOHIM MINDENKIRE VÁR

Az alapszituáció nem bonyolult: egy ember formájú robottal kell egy szimulációs környezetben barangolnunk világról világra, és különböző rejtvényeket megoldanunk azzal a céllal, hogy begyűjtsük az adott terepen előlünk gondosan elzárt kulcsokat (melyek a Tetris alkotóelemeiről lettek mintázva). Ezekkel a későbbiekben újabb helyekre juthatunk el, még olyanokra is, ahova amúgy nem lenne szabad. Ez utóbbi dolog képezi a The Talos Principle alapvető dilemmáját: utunk során egy magát ELOHIM-nak nevező hang terel minket a megdicsőülés felé (a név egyébként Isten héber megfelelője), ám egyszer eljuthatunk egy pontra, amikor döntenünk kell – vagy hallgatunk rá, és belépünk a fehér fénybe, vagy ellenszegülünk és felfedezzük az égig érő tornyot, ahova már a kezdetek kezdetén megtiltja a belépést. Persze nem nehéz választanunk, lévén a torony annyira jól néz ki, hogy annak az embernek messzire elmentek otthonról, aki 12-13 óra hardcore rejtvényfejtés után képes egy „kösz, de nem érdekel" kijelentéssel nemet mondani erre a nem hétköznapi jelenségre.

ADATOK

KIADÓ
Devolver Digital

FEJLESZTŐ
Croteam

MŰFAJ
logikai

MULTI
nincs

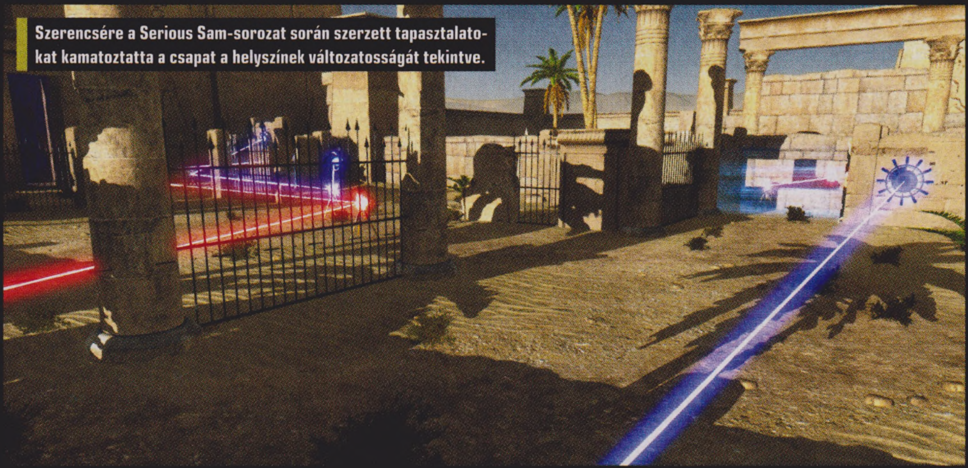
STÍLUSMINTA

The Ball
2010 (TRIPWIRE)

Quantum Conundrum
2012 (SQUARE ENIX)

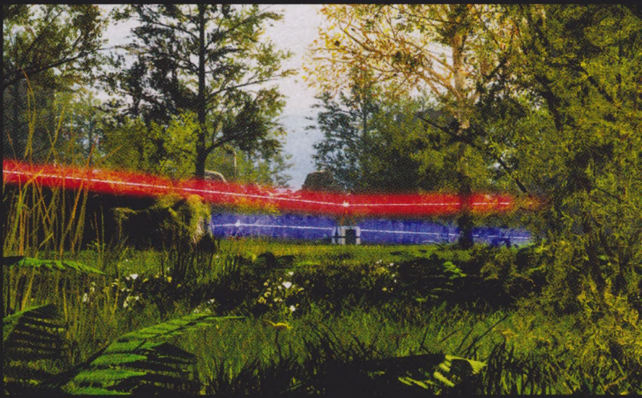
Így tehát adva van egy rakás szimulációs környezet – több mint húsz középkori, egyiptomi, havas és hasonló terület, jól megidézve a Serious Sam világait, plusz vannak opcionális pályák, amiket a nem kötelezően gyűjtendő csillagok összeszedésével érhetünk el, valamint egyéb, rejtett helyekre is eljuthatunk, ha kellően ügyesek vagyunk –, és mindegyikben több kulcsdarab megszerzése a cél. Eleinte a rejtvények szűnni nem akaró mennyiségben ömlenek ránk, és igazából e tulajdonságnak köszönhetően válik kifejezetten emlékezetessé a The Talos Principle. Ezek megoldása elé ugyanis többféle akadályt gördítenek a fejlesztők. Több esetben például valamilyen segédeszközre (később többre) van szükségünk: jó barátságot fogunk kötni egy lézervezető csatlakozóval, ami lehetővé teszi az adott környezet energiaforrásainak összehangolt irányítását (ezzel energiamezőket oldhatunk fel), de nem hiányozhat a lövöldözős játékok jól ismert ládája sem, amivel blokkolhatjuk valaminek az útját, vagy ráállhatunk, és így magasabb helyekre juthatunk el. Esetenként találhatunk ventilátorfejet is, amivel a magasba röppenhetünk, illetve nagyon ötletes a platform, amin cipelni lehet dolgokat, akár saját magunkat!

Vannak pályák, ahol ezek variációival kell dolgoznunk (a játék mindig rendelkezésünkre bocsátja azokat az elemeket, melyek az adott rejtvény megoldásához



Szerencsére a Serious Sam-sorozat során szerzett tapasztalatokat kamatoztatta a csapat a helyszínek változatosságát tekintve.

Két feladványnál szinte biztosan te is el fogsz akadni, de ne add fel: a Steam fórumán garantáltan találsz megoldást!



elengedhetetlenek), de nem egyszer nehezítő körülményekkel is szembe kell néznünk: a mozgásérzékelő aknák, telepített gépfegyverek, energiamezők és zavaróegységek bizony jó sok gondolkodást, próbálgatást és újrakezdést hordoznak magukban egy-egy fejtörő megoldása előtt. Barangolásaink során QR-kódokon és terminálokon keresztül ráadásul választ kaphatunk a nagy MIÉRT-ekre is: miért csináljuk mindezt, és miért pont mi?

A The Talos Principle ezen részébe nem akarok mélyen belemenni, mert elég nehéz kiemelni a lényeget – maradjunk annyiban, hogy a sok ködösítés, metafilozofálás, naplófájlok és mindenféle töredékinformáció között néha előbújik valami a tényleges, nagybetűs igazságból (már ha van ilyen, ugye), és idővel egy idegen, mesterséges intelligencia is arra törekszik majd, hogy minél jobban elbizonytalanítson minket. A fejlesztők ezeken keresztül ügyesen feszegetik az emberi létet, a gépek működését és a mesterséges intelligencia szerkezetét – hol van a határ ezek között? –, így a végeredmény az egyértelmű logikai jellege mellett komoly tudományos-fantasztikus beütéssel rendelkezik, ráadásul a szövegekben elrejtett hivatkozások fajsúlyos tudományos és irodalmi művek felfedezésére is ösztökélhetik a játékost.

Egészen biztosan senki se gondolta volna, hogy pont a Serious Sam-csapat fog ilyen típusú játékot csinálni.

A TÖKÉLETES(?) GÉPEZET

Amit nagyon szeretek még a The Talos Principle-ben: helyenként brutálisan nehéz, de úgy, hogy soha nem akarod feladni. Én most már több mint tizenöt éve edződöm a legkeményebb logikai kalandjátékokon, ezért nem gondoltam volna, hogy a tesztidőszak során a Steam fórumán fogok lógni segítségre várva. Mégis ez történt, mivel egy rejtvény annyira kifogott rajtam, hogy aludni sem tudtam, ráadásul különböző nemzetek újságírói hasonló problémákkal küszködtek. Ne ijedjetek azonban meg: ha az ember pihenteti egy ideig a dolgot, és friss fejjel fut neki a fejtörőknek, akkor idővel rendre diadalmaskodik (sajnos ez a határidőre dolgozó cikkíró számára nem opció). E mellett nagyon bírom, hogy nem helyhez kötött a játék. Ha valahol elakadok, legalább öt másik irányba mehetek tovább, és ráérek visszatérni a fifikásabb dolgokhoz később. A kihívások nem egy kaptafára épülnek, mindegyik más megoldást kíván, noha valószínűleg féluton már jobban lesz fogalmad arról, mit hogyan közelíts meg – de ne hidd azt, hogy ettől aztán könnyebbé válik majd a játék. Nem; itt arról van szó, hogy sokáig gondolkodsz valamin, és amikor eljön a nagy „AHA!"-pillanat – vagyis megfejtetted azt, amit fél órával korábban megoldhatatlannak véltél –, olyan megelégedést fogsz érezni, amit más játéknál ritkán.

LAZA TÖRTÉNET

Ami viszont kevésbé jött be: számomra a terminálokon és QR-kódokon keresztül folytatott történetmesélés idővel nagyon ellaposodott. Ezekből ugyanis rengeteg van (több tucat), és egyszerűen a kötött, ódivatú forma nem tudja fenntartani az érdeklődést hosszú távon. A történetet ugyan összeraktam az út során, de bevallom, a közel száz naplónak maximum a kétharmadát olvastam csak el, mert egy ponton túl azt éreztem, hogy megakasztanak a játékmenetben. Miért olvasgassak hosszú perceken át, amikor rohanhatnék a következő rejtvényhez, ami ráadásul sokkal izgalmasabb és egy újabb lépéssel közelebb kerülhetek az égig érő torony titkához? Nem ártott volna a sztorimesélésben sem az a dinamizmus, ami egyébként a játékmenetre jellemző: amilyen jók ezek az írott szövegek az első órákban, annyira szükséges lett volna felturbózni őket valamivel a végére.

Ugyanakkor viszont, minden panaszom kimerül ebben, ráadásul ez is egy olyan aspektusa a The Talos Principle-nek, ami az alapvető élményt egyáltalán nem rontja el. S ezért merem azt mondani, hogy egy olyan logikai játékkal van dolgunk, amire rég volt példa, és nyugodtan lehetne folytatni. Nem tudom, hogy mikor kötötte le az agyamat videojáték ilyen hosszú időre, és mikor éreztem utoljára ekkora kihívást valamiben. Nem kezdőknek való, de ha egyszer ráérzel az ízére, akkor nem tudod abbahagyni. Nem ez a következő Myst, de nagyon közel van hozzá.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2.0 GHz processzor, 2 GB RAM, Intel HD Graphics 4000 vagy jobb videokártya (Directx 9.0c kompatibilis), 5 GB HDD

Új klasszikus van születőben! Az idei év legnehezebb rejtvényeit egyértelműen a The Talos Principle hozta el, és ezzel olyan kihívás elé állít mindenkit, amivel ritkán szembesülünk. Nagy öregeknek kötelező.

GRAFIKA	88%
HANG	90%
JÁTÉKÉLMÉNY	92%

PRO

Nehéz rejtvények – a megfejtésük élménye szavakkal leírhatatlan.

KONTRA

A történet ugyan csak töltelék, de lehetett volna jobb körítése.

90%

[IRTA BATE] A Telltale Games az elmúlt hetekben ugyan a Borderlands és a Trónok harca játékaival hívta fel magára a figyelmet, de nem szabad elfeledkeznünk a csapat 2014-ben véget ért másik nagy durranásáról sem, a The Walking Dead második évadjáról, amiben a kis Clementine útját egyengethettük az élőhalottaktól hemzsegő disztópiában.

Habár éppen egy évvel ezelőtt egyszer már elővettük a The Walking Dead második szezonját egy teszt erejéig, de akkor még csak az első epizódot volt lehetőségünk kipróbálni, így most a teljes kép érdekében újra nekifutottunk a programnak, és mind az öt epizód ismeretében alkottunk végső véleményt a Telltale Games alkotásáról.

BEJÁRATOTT VILÁGVÉGE

A sztori nem sokkal az első évad után veszi fel a fonalat. Clementine-t irányítva, Omid és Christa társaságában kezdjük a kalandot, majd egy szívszorító fordulatot követően jó másfél évet ugrunk előre az időben, és tanúi lehetünk, ahogy a váratlanul magára maradó Clem egy teljesen új társaság tagjává válik. A korábban nem ismert szereplők természetesen új konfliktusokat jelentenek, és az alkotók ezúttal is rendkívül ügyesen adagolják a feszültséget. Kezdetben még nem tudjuk, kiben bízhatunk (az érzés ráadásul kölcsönös), a többiek ráadásul valamit el is hallgatnak előlük, ám az első epizód még a kételyekkel együtt is csak amolyan bemelegítés, és a második résszel indulnak be igazán az események, méghozzá a képregényben megismert, sokszor igen-igen kegyetlen módon.

> A nagy igazság az, hogy a Telltale legalább annyira jó, izgalmas történeteket mesél, mint amit a képregény és a sorozat!

Ahogy az első évad esetében, most is a történet a játék legerősebb része. Egyrészt, mert hűen követi az eredeti rajzolt kalandok hangulatát, másrészt egy tényleg elképesztően jól kidolgozott forgatókönyvet kapunk, ahol egymást érik a meglepetések és a nem egyszer megdöbbentő fordulatok, érdekes karakterekkel és jól megírt párbeszédekkel fűszerezve. Ahogy korábban, úgy most is minden epizódra jut egy-egy csúcspont (vagy cliffhanger), és amíg az első évad a képregényre tett kikacsintásokat (emlékezzünk csak Hershel figurájára és a farmra), addig a játék második évada már a saját jól felépített univerzumát használja az atmoszféra elmélyítésére. Találkozhatunk szereplővel az első évadból, sőt, még a két szezon közé ékelt The Walking Dead: 400 Days karakterei is visszatérnek kisebb-nagyobb szerepekben. A történet emellett ügyesen építkezik a korábban már bevált alapanyagból, így a játék egyes szereplői és helyszínei egyértelműen a Kormányzót és városát juttatják az ember eszébe – persze a lehető legjobb értelemben.

NINCS SOK DOLGUNK

Ami a játékmenetet illeti, az nem sokat változott az elődhöz (vagy a többi Telltale-alkotáshoz) képest; leginkább egyszerűsödött, ami annyit tesz, hogy a kissé fapados kalandjáték irányából még erőteljesebben az interaktív mozi irányába tolódott a hangsúly. Aki szerette az első évadot, annak ez aligha fog fejfájást okozni, aki pedig nem tudott megbarátkozni ezzel a megoldással, az jó eséllyel nem tért vissza a második etapra. A lényeg, hogy a játékidő nagy részében csak figyeljük a körülöttünk zajló eseményeket, párbeszédekkel „befolyásoljuk" a történet alakulását, illetve alkalmanként interakcióba kerülünk a környezettel (felfedezés, tárgyfelvétel és használat), továbbá quick time eventek keretében harcolunk, jobbára az életünkre törő zombikkal.

ADATOK

KIADÓ
Telltale Games

FEJLESZTŐ
Telltale Games

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

The Walking Dead: Season One
2012 (TELLTALE)

The Wolf Among Us
2013 (TELLTALE)

A sztorit már dicsértük, de a játékkal kapcsolatban hangoztatott „a döntéseid befolyásolják a történetet" továbbra is amolyan kegyes hazugság, jól felépített illúzió, hiszen valójában nem sok kihatásunk van arra, hogy ki marad életben és hogy miképp alakulnak az események. A történet előre meg van írva, van egy gerince, és alkalmanként vannak ugyan egymástól eltérő, párhuzamos szálak, ezeknél pedig dönthetünk, hogy melyiken kívánunk végighaladni, de nagy vonalakban ettől még így is, úgy is az fog történni, amit az írók előre megálmodtak. Ez alól egyedül a sztori utolsó nagy döntése képez némi kivételt, és a végkifejlete(k) láttán kíváncsian várjuk, hogy a fejlesztők miképp fogják elvarrni (vagy továbbvinni) a két ellentétes lehetőséget a már bejelentett harmadik szezonban.

Az viszont, hogy a történetet befolyásolása csak jól felépített illúzió, számunkra

ISMERŐS ÉS ÚJ ARCOK

Clementine

A második szezon főszereplője, akit az előzményben még az általunk irányított főhős Everett Lee pátyolgatott. Clementine az új történetben már magára van utalva, és hiába tesz szert új társakra és bukkannak fel régi ismerősök az életéből, gyerek létére sokszor előfordul, hogy ő a legérettebb az egész kompániából. Egyértelműen a játék és a sorozat talán legjobb karaktere.

Kenny

Régi, és meglehetősen ellentmondásos karakter az első évadból, akit mégis remek viszontlátni. Kenny az előzményben elvesztette a családját (feleségét és kisfiát), és azóta hiába talált új szerelmet, a tragédiák komoly nyomot hagytak a férfin. A második évadnak ő az egyik legmarkánsabb karaktere, és Clemnek a közös múltjuk miatt vele lesz a legnehezebb dolga.

Bonnie

Akik játszottak a The Walking Dead: 400 Days című spinoff-fal, azoknak ismerős lesz Bonnie, hisz az öt rövidebb sztorinak ő volt az egyik főszereplője. A nő a lelke mélyén jó ember, de könnyen befolyásolható, és ez okoz is némi gondot a kalandunk során. Az ő figuráján keresztül ráadásul az is kiderül, hogy mi lett a 400 Days végére összegyűlt emberek sorsa.

Luke

A fiatal fiú a második évad első részében megismert vadonatúj csapat egyik legszimpatikusabb figurája, aki szinte azonnal barátságot köt Clementine-nal, és mindent megtesz azért, hogy az egyébként elsőre nem túl barátságos csoport befogadja a lányt. Főhősünk és Luke idővel igazi barátták válnak, és Clemnek a fiúval lesz a legkevesebb konfliktusa az öt epizód alatt.

Jane

Az elsőre nem túl barátságos fiatal lány az évad felénél lép be a sztoriba, és a kezdeti távolságtartás után szinte elválaszthatatlanokká válnak Clementine-nal. Jane igazi magányos farkas, aki bár kiváló túlélő, és szívesen tanítja barátnőjét, mégsem érzi igazán jól magát egy nagyobb csoport tagjaként. Ennek ellenére mégis a ránk váró történet egyik legfontosabb figurája válik belőle.

továbbra sem probléma, hiszen miközben benne vagyunk a játékban, ez csak elvétve jut eszünkbe: a történet magával ragad, aggódunk a főhősért és a többi szereplőért, továbbá kíváncsian várjuk az újabb és újabb fordulatokat. Összességében tehát kiválóan szórakozunk, és ha jobban belegondolunk, akkor pont ezért indítottuk el a programot, és innentől fogva lényegében teljesen mindegy, hogy a fejlesztők milyen trükkökkel érték el a kívánt hatást.

ÖREG MOTOR NEM VÉN MOTOR

Ami a játék technikai oldalát illeti, a The Walking Dead alatt még mindig a Telltale Games ősöreg motorja zakatol, a jól bevált cel-shading grafikával nyakon öntve, ám a monitorokra kerülő látvány még így is bőven megállja a helyét. Túlzás nélkül állítható, hogy a csapat frissebb alkotásai közül még mindig a TWD második szezonja néz ki a legjobban (a The Wolf Among Us vetekedhet még vele), és igazából elég furcsa, hogy a december elején megjelent, ugyanezen megoldást használó Trónok Harca játék vajon miért nem képes az itt látható színvonalat nyújtani. A karakterek szépen kidolgozottak, rendesen működik a mimika, ráadásul a helyszínek is ügyesen fel vannak építve, részletesek és markánsan eltérnek egymástól (ugyanezek a pozitívumok a Game of Thrones első epizódjáról nem igazán mondhatók el).

A grafika mellé ráadásul most is kiváló hanganyag dukál, már ami a szinkront illeti, legyen szó akár a legjelentéktelenebb szereplőről. A zenei aláfestés terén ugyan már nem remekel a sorozat (bár az epizódok végén felcsendülő számok rendben vannak), hiszen egyetlen dallamot sem tudnánk a tíz órányi kaland után felidézni, de mindez egyáltalán nem probléma, hiszen a játék enélkül is szinte tökéletesen működik.

MEGINT SIKERÜLT

Ha jobban belegondolunk, a The Walking Dead második évadja (és lényegében az összes többi hasonszőrű Telltale-játék) nem egy nagy etvasz, a fejlesztőknek mégis sikerült ráérezni valamire, és szinte minden alkotásukat képesek megtölteni olyan tartalommal, amelynek hála könnyedén szemet hunyunk az ilyen-olyan hiányosságok felett. Clementine kalandja ugyan egy kicsit lassan indul be, de a második epizódban új lendületet kapó események magukkal rántják az embert, és egészen addig nem hagyják nyugodni, míg az ötödik rész végére nem ér.

Igaz ugyan, hogy a ránk váró órák alatt sokszor meg van kötve a kezünk, korlátozottak a lehetőségek és még a befolyásunk sem olyan, mint egy komolyabb szerepjátékban, viszont az is biztos, hogy csak nagyon kevés játék képes felültetni minket egy olyan érzelmi hullámvasútra, mint a TWD második évadja. Az első rész ilyen szempontból nagyon magasra tette a lécet, és bár az ottani, érzelemgazdag finálét a folytatás nem is tudja megugrani, de az élmény még így is kimagasló a sokszor egy kaptafa történettel operáló videojátékok között.

A Telltale Games játéka nem tökéletes, sőt ha egészen őszinték akarunk lenni, akkor egy picit már a rutin is érződik az egyre-másra érkező epizodikus kalandjaikon, de az általuk tálalt sztorik és karakterek még így is olyan értéket képviselnek, amiért érdemes kipengetni azt a huszonpár eurót. Az első évadban megismert félszeg, sokszor kissé esetlen Clementine a második szezonra igazi kis túlélővé érett, segítségünkkel már a legnehezebb helyzetekben is megállja a helyét, és annak ellenére is kíváncsiak vagyunk a további sorsára, hogy a lelkünk mélyén azért tisztában vagyunk vele, hogy a fejlesztők jó eséllyel a harmadik évadra sem fogják megreformálni az általuk tökélyre emelt interaktív videojátékok műfaját.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750, 2 GB RAM, 356 MB SM 3.0 VGA, 16 GB HDD

Még mindig kiváló történet egy remek univerzumban, érdekes karakterekkel, szerethető grafikával és kiváló szinkronnal megfűszerezve.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Fordulatos, sokszor szívbe markoló történet, az elmúlt évek egyik legszerethetőbb főhősével.

KONTRA

Továbbra is csak egy jól felépített illúzió, hogy befolyásolhatjuk a cselekményt. De igazából ez nem is baj.

85%

Game of Thrones

A Telltale Games Series

[IRTA WILSON] Ismét megpróbálja a Telltale azt, ami tavaly nem nagyon ment nekik: 2014 őszén két új sorozatot is elindítottak, ebből az egyik ráadásul a The Walking Deadnél is nagyobb jelentőségű a popkultúrában.

Két, összességében nézve kifejezetten borzalmas, bár néhány elfogadható elemet is tartalmazó Trónok Harca-játék után talán sokan mertek volna nagyobb összegben fogadni arra, hogy George R.R. Martin és minden bizonnyal jól megfizetett ügynöke, menedzsere és ügyvédje nem fogja egyhamar áldását adni egy új próbálkozásra, ahogy az is rejtély marad, miért pont a budget kategóriában utazó Focus Home Interactive kapta meg a fantasybirodalom kulcsait. Az biztos, hogy nem volt egyszerű menet, hiszen a Telltale már 2012-ben benyújtotta az igényét, és egyévnyi tárgyalás, egyévnyi fejlesztés gyümölcse az, ami december 2-án megjelent.

JÉGBŐL VAS

A hat epizódosra tervezett Game of Thrones természetesen pontosan ugyanolyan, mint az elmúlt pár év összes Telltale-címe. Műfaját tekintve kalandjáték, amit néha még a point and click fiókba is betolnak, annak ellenére, hogy két dolgot kell benne nagyon kevésszer csinálni: mutatni és klikkelni. Ugyanazt a sablont használja, mint a stúdiónak világhírnevet adó The Walking Dead: adott minimum egy főszereplő, minimum egy történeti szál, egy maréknyi helyszín, és rengeteg döntéshelyzet, melynek függvényében változik egy-egy szituáció végkimenetele, egy-egy szereplő élete, mindezt átlagosan 2,5 órás epizódokra bontva.

A Walking Deaddel ellentétben a Trónok Harcánál a Telltale nem a saját fantáziájára vagy az eredeti műre hagyatkozott, hanem az HBO itthon is vetített, nagy sikerű és persze méregdrága gyártási költségű sorozatára. A cselekmény harmadik és az ötödik évad között zajlik, párhuzamosan Martin meséjével, csak épp egy olyan családdal a főszerepben, akik eddig csak említés szintjén szerepeltek. A Startokat szolgáló Forresterek szénája meglehetősen rosszul áll, hiszen az epizód elején pont a Vörös Nász zajlik, mikor – aki nem látta, ugorjon pár sort, vagy inkább pótolja a szériát, hiszen a játékot se fogja élvezni – a Stark famíliát megint megritkítják. A gaztettben áldozatul esik a Forrester-ház feje, így a hatalom a család egy tizenéves tagjára száll, akinek nemcsak a Lannistereknek kell behódolnia, de a Starkok kiirtásában kulcsszerepet játszó Boltonoknak is.

ADATOK

KIADÓ
Telltale Games

FEJLESZTŐ
Telltale Games

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

P4 1,8 GHz, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Game of Thrones első epizódja nem túl mozgalmas, de egy ilyen monumentális világot ennél sebesebben nem lehetett volna jól felépíteni.

GRAFIKA:	**65%**
HANG:	**85%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**75%**

PRO

Remek szinkronszínészek, jól felépített, sok szálon futó történet.

KONTRA

Robotszerű karakterek, totálisan előregedett játékmotor, és sok izgalmat nem tartogató felvezetés.

70%

Sajnos a Trónok Harca pont az a világ, ahol kifejezetten kidob a világból a szereplők élettelen és robotikus mimikája.

Aki ezt a rövid leírást nem értette, az persze bajban lesz, hiszen a Walking Deaddel ellentétben itt nem univerzális a téma, a játék igazi élvezetéhez elengedhetetlenül szükséges minimum a tévésorozat ismerete, de akár a könyveké is. Persze e nélkül sem unalmas vagy kaotikus a királydráma, csak a Telltale egy másodpercet sem szán Westeros bemutatására vagy a Trónok Harca univerzumának felépítésére, és kész elemként kezeli a családokat, a hatalmi viszály nüanszait, meg mindent, ami miatt Martin eposza az egyik legnépszerűbb dolog manapság.

UNCANNY VALLEY

Igazából ez a játék problémáinak gyökere: az, hogy a filmsorozat világát, szereplőit, színészeit használja egy ehhez tökéletesen alkalmatlan motorral. Mert a Game of Thrones ugyan egyáltalán nem csúnya, de még mindig az az istentelen engine hajtja, amit érthetetlen és felháborító módon egyáltalán nem fejlesztenek. A szereplők robotszerű mozgása, totálisan túlerőltetett mimikája így éppen csak elfogadható (sőt, néha azért kicsit nevetséges) – a The Walking Deadből befolyt milliók után egyszerűen tényleg nem maradt kifogás, hogy miért nem hajlandók a fejlesztésre is költeni...

Mi maradt akkor? Egy nagyon lassan felépülő, izgalmat csak az utolsó tíz percben hozó, de remek karaktereket, érdekes, párhuzamos szálon futó történeteket bemutató, kifejezetten hangulatos Trónok Harca-adaptáció, amelyben sok játékelem ugyan nincs, és a történetmeséléshez használt eszközök is suták, de a világ- és a hangulatépítés még mindig két olyan dolog, amiben a Telltale egyszerűen pazar munkát végez. Úgyhogy 4-5 hónap és visszatérünk, hogy elmondjuk, miként sikerült a sorozat többi epizódja!

TALES FROM THE BORDERLANDS
A TELLTALE GAMES SERIES

[ÍRTA WILSON] **MEGLEHETŐSEN MAGASRA TETTE A LÉCET A GEARBOX ÍRÓI STÁBJA AZ ELSŐ KÉT BORDERLANDS-JÁTÉKKAL, HISZEN SEM A MŰFAJÁBAN, SEM ÚGY EN BLOC NEM SOK ANNYIRA VICCES, KREATÍV ÉS ŐRÜLT JÁTÉK VAN, MINT A BORDERLANDS-SAGA. PEDIG EDDIG NEM IS A SZTORI VOLT A FŐSZEREPBEN.**

Kár is lenne tagadni, a Borderlands-játékokba nem azért tolunk alkalmanként 40-400 órát, mert annyira sok a váratlan fordulat, annyira drámaiak a jelenetek, annyira kiszámíthatatlanok az események, annak ellenére, hogy Pandora egy meglehetősen érdekes hely. Például szinte minden lakosa vitathatatlanul elmebeteg, pszichopata, vagy a kettő együtt, ami kifejezetten nem túl szerencsés azon figurák esetében, akik ezt még fegyverrel és vérszomjjal kombinálják. Pandorán meg akarnak ölni a helyi állatok, meg akarnak ölni a banditák, meg akarnak ölni a nagyvállalatok... na jó, igazából minden és mindenki, így nem annyira meglepő, hogy nincsenek több millió lakost számláló nagyvárosok, csak kihalt porfészkek, pár kósza lélekkel. Két dolog közös csupán mindannyiukban: mind meg akarnak gazdagodni (méghozzá mocskosul gyorsan), és lehetőleg egy darabban.

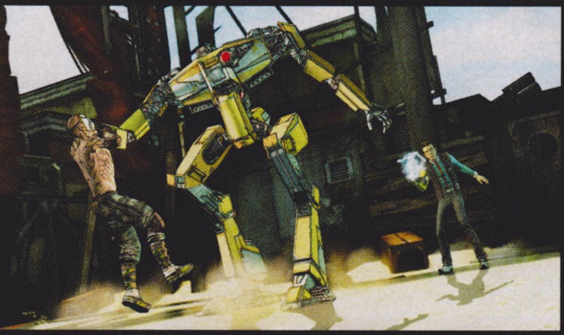
ZŰR AZ ŰRBEN

Valami ilyesmi motoszkál a Tales from the Borderlands két főhősének a fejében is. Rhys a Hyperion alkalmazottjaként nap mint nap felveszi a maga vállalati álarcát, hogy eljátssza az elkötelezett beosztott szerepét, megpróbálva egyre feljebb és feljebb jutni a Handsome Jack halála utáni hatalmi vákuumban – merthogy a TftB a Borderlands 2 után játszódik, ahol ugye fűbe harapott mindenki kedvenc gonosztevője. Rhys azonban nem huppanhat bele rögtön a bársonyszékbe, az előléptetést ősi riválisa kapja, aki gyorsan le is fokozza takarítónak, így a meglehetősen csalódott irodakukac úgy dönt, átcsoportosítja a cég vagyonának egy részét (köziismertebb nevén: lop), és leugrik Pandorára, hogy egy Vault-kulcs darabkát megvásárolva próbáljon főnökei kegyébe férkőzni, egyúttal elintézve nemezise karrierjét is.

A kulcs viszont – szó szerint – a bolygón van, egy Fiona nevű hölgy kezében, aki a világ második legősibb foglalkozásával keresi a kenyerét: szélhámossággal. Fiona mindent (de tényleg mindent) el tud adni, így pont kapóra jön, hogy egy vastag pénztárcájú Hyperion-ficsúr Vault-kulcs darabot akar venni, potom 10 millió dollárért. És itt kezdődnek a problémák.

A Tales from the Borderlands első epizódja messze a legeslegjobb, amit a Telltale valaha is csinált. Kihagyhatatlan!

A Tales from the Borderlands alaphelyzete tehát nem egyszerű, és természetesen az események szó szerint percek alatt vesznek 180 fokos fordulatot, minden szereplőt a lehető legnagyobb slamasztikába keverve. Nehéz nem magasztosan beszélni róla, mert a történet egész egyszerűen fantasztikus: pörgős, az egyik pillanatban akciót nyújt, onnan átnyergel a heist műfajba (így hívják az elsősorban a lopás témakörével foglalkozó filmeket/könyveket), és közben folyamatosan adagolja a humort, hatalmas kanállal.



A LAZA NARRÁTOR

Teheti mindezt azért, mert az eseményeket több hang – a két főszereplő – kommentálja, mindenki a maga változatát mondva el, így van, hogy egy jelenetet kétszer is láthatunk, teljesen más fordulatokkal és végkimenetekkel, és elég nehéz eldönteni, hogy egyrészt melyik betegebb, másrészt melyikben van akár csak egy fikarcnyi igazság is. A Tales from the Borderlands karakterei zseniálisak: bár hozzák az összes klisét, de azt annyira stílusosan, annyira humorosan teszik, hogy ez nemhogy nem tűnik fel, de igazából emiatt is annyira élvezetes.

Lehetne sok példát hozni, hogy miért (érzelgős robot, halottnak hitt szereplők visszatérése), de az mind lelőné a rengeteg meglepetést, a 200 %-os tempóban pörgő sztori legizgalmasabb momentumait. Ez ugyanis még Telltale-mércével mérve is inkább egy interaktív film, semmint játék. Interakciós lehetőségből nagyon kevés van, és szokás szerint a legtöbb szimpla QTE-gombnyomogatás, semmi komolyabb. De ez pont az az eset, amikor nem baj, mert egyszerűen annyira hangulatos a világ, annyira gyors a tempó, hogy fel sem tűnik, hogy elrepült 2,5 óra, és lepergett a Telltale történetének talán legjobb nyitóepizódja. Innen elvileg csak lefelé vezet az út: pár hónap múlva meglátjuk, Rhys és Fiona hogy vette az akadályokat a meglepetésekkel teli Pandorán!

Fogadjatok el egy jótanácsot: semmiképp se hagyjátok veszni hagyni ezt a robotot. Egy hűséges társat buknátok vele!

ADATOK

KIADÓ
Telltale Games

FEJLESZTŐ
Telltale Games

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

P4 1,8 GHz, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Tales from the Borderlands viccesebb, mint bármelyik Borderlands-játék, ez pedig talán minden idők legjobb Telltale-nyitánya. Ki ne hagyd!

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Frenetikus poénok, sablonos, mégis fantasztikus karakterek, kitűnő szinkronmunka, remek tempó.

KONTRA

Most már tényleg nagyon itt lenne az ideje lecserélni ezt a motort...

85%

LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS

[ÍRTA WILSON] EGY ÉVTIZEDEN BELÜL EGYETLEN SOROZATOT KÉTSZER IS REBOOTOLNI EGYÁLTALÁN NEM JELENT JÓT, FŐLEG, HA EZT FEJLESZTŐVÁLTÁSSAL KÖTIK EGYBE, DE A TOMB RAIDER FRANCHISE-NAK MÉGIS SIKERÜLT, MÉGHOZZÁ ANNYIRA JÓL, HOGY A TR ISMÉT LEGALÁBB ANNYIRA NÉPSZERŰ, MINT AZ ELSŐ RÉSZ IDEJÉN.

A Square Enix azon döntése, hogy a következő – számozás nélküli – Tomb Raider epizód, ha ideiglenesen is, de Xbox One exkluzív legyen, már nem annyira. Rég nem láttunk olyan elbaltázott, elsősorban rosszul kommunikált bejelentést, mint amivel a Rise of the Tomb Raidert sikerült felvezetni. Ködös megfogalmazás, rossz magyarázat és arcon csapással felérő kommunikáció, miszerint idén is lesz Tomb Raider... csak épp a nevében nincs az, hogy TR, és a főszereplője sem ugyanaz a valamennyire törékeny (bár így is két óra alatt mészárossá váló) leány, hanem a régi idők extrémen rövidnadrágos, tanktopos szilikonsztárja, aki körülbelül annyira tiszteli a régészet alapvető szabályait és útmutatásait, mint Indiana Jones. De igazából pont ezért szerettük a hölgyet – hiszen ki ne szeretne több ezer éves romokat feldúlni csak azért, hogy onnét tonnaszámra talicskázza ki a legfényesebb és a legértékesebb kincseket, nem igaz?

MÉRGES ISTENEK

Az biztos, hogy a romok tulajdonosai erre nem nagyon vágynak, még akkor sem, ha igazából halottak: a Temple of Osirisben ez a leírás több szereplőre is ráaggatható. A helyszín ezúttal Egyiptom, ahol „mi baj történhet alapon" sikerül bejutni Ozirisz templomába, méghozzá két embernek is. Egyrészt Larának (elvégre ő a főszereplő), másrészt kollégájának, a szintén kincsvadász Carter Bellnek. Utóbbi az, aki nem bír magával, és felkapja Ozirisz botját, hogy ezzel mindkettejük fejére átkot szórjon, és feltámasszon egy halott istent, a gonosz és persze irtó mérges Széthet, na meg Ozirisz feleségét, Íziszt, és fiát, Hóruszt. Széth így nem tudja rögtön leigázni a világot, előbb el kell pusztítania a csapatot, akik csak két dologban reménykedhetnek. Egyrészt, hogy Lara nem kap tüdőgyulladást a régészkedéshez-kalandozáshoz a világ egyértelműen legalkalmatlanabb ruhájában, másrészt hogy sikerül összeszedni Ozirisz szobrának szétszórt darabjait, feltámasztva ezzel magát az istent, az egyetlen olyan lényt, amely képes lehet lepofozni Széthet.

A négy főt számláló csapat mindezt pontosan úgy teszi, ahogy a 2010-es, kifejezetten zseniális Lara Croft and the Guardian of Lightban: a Temple of Osiris annak közvetlen folytatása, mind a műfajt, mind a lehetőségeket tekintve, vagyis nem hagyományos értelemben vett Tomb Raider-epizód (ezért sem szerepel a címében), hanem spin-off, felülnézetes akció-kaland-platformer hibrid, logikai feladványokkal megtűzdelve, átlagosan 20-30 perces játékidővel kecsegtető pályákra bontva, azzal a „régi" Larával a főszerepben, aki még csak nyomokban sem emlékeztet napjaink szende szűz angol felfedezőjére. Ez az a Lara, aki gondolkodás nélkül robbant fel több ezer éves épületeket, ládákat és oszlopokat, ha abban értékes kristály lapul.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Crystal Dynamics

MŰFAJ
akció

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Lara Croft and the Guardian of Light
2010 (SQUARE ENIX)

Dungeon Bandit
2012 (RPG)

Sajnos a bossharcok egyáltalán nem sikerültek sem emlékezetesre, sem nehézre. Még a főgonosz is percek alatt lenyomható.

ZACIBA VELE

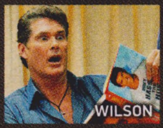
No nem csak passzióból és perverzióból, hanem mert a Temple of Osirisben ez az elsődleges és az egyetlen valuta. Minden leölt ellenfél, minden meggyújtott fáklya, minden széttört köcsög mélyén gyémánt lapul, több kategóriában. Értelemszerűen az arany ér a legtöbbet, míg a bronz a legkevesebbet. Szintenként simán össze lehet harácsolni akár 1-2 ezret is (OCD-vel rendelkező, mindent széttörő, minden lyukba benéző kalandorok előnyben!), ezeket pedig a pályák között vagy azok végén lehet elkölteni meghatározott összegbe kerülő ládák megvásárlásával / kinyitásával.

Ezek mélyén nem további kincs, hanem felszerelés lapul, elsősorban gyűrűk és amulettek formájában. A Temple of Osirisben némi RPG-elem is van ezáltal, hiszen Lara és a másik három főszereplő is (akiket kooperatív módban lehet kiválasztani) saját karakterképernyővel rendelkezik. Itt négy foglalatba lehet szintén megtalálásra váró fegyvereket pakolni (a kultikus dupla pisztolytól kezdve a shotgunon át egészen az olyan combosabb darabokig, mint a rakétavető), négy másikba pedig gyűrűket, egy amulettet vagy alternatív skint / ruhát. Előbbiek adják a fejlesztés és a ládanyitogatás sava-borsát, hiszen minden cucc eltérő tulajdonságokkal rendelkezik. Növelhető a sebzés, a tűzerő, az egyszerre cipelt lőszer mennyisége, az ellenállás bizonyos elemekkel szemben, és a többi – szóval már majdnem olyan, mint a Diablóban, csak persze sokkal kevesebb változatossággal, sokkal kisebb arzenállal, amiben azért vannak különleges darabok.

Mind közül kiemelkedik az a fénybot, amely a történet második felétől szinte minden pályán fontos szerephez jut. Ezzel nemcsak a hullámokban érkező ellenfeleket (csontvázak, szkarabeuszok, múmiák) lehet hatékonyan és gyorsan elintézni, de Széth több csapdája is csak ezzel oldható fel. A Temple of Osirisben tudniillik nem az ellenfelek jelentik a továbbjutás kategóriájában a legnagyobb problémát, hanem maga a pálya. Mindegyik furmányos, általában szobákra osztott labirintus, ahol a cél mindig megtalálni a továbbjutás kulcsát. Ez sosem jelent szó szerint kulcsot, általában csak időre aktiválandó csapdákat, rozoga platformokat, tűz- és savköpő szobrokat, megcsáklyázható kampókat, időzített bombákat, és ehhez hasonló dolgokat. Ezekből persze több is lehet, a játék előszeretettel kombinálja őket, így az utolsó szinteken már jó pár percre el lehet akadni. A legnagyobb kihívást is ezek, és nem a bossfightok jelentik: utóbbiak száma sokkal magasabb az elődhöz képest, mégis halálosan egyszerűek, egyik sem tart tovább 3-4 percnél, és ez idő alatt sem kell nagyon megizzadni, hiába próbálnak meg a készítők a szokásosnál is több apró kis ellenfelet beömleszteni az arénába.

Sajnos nem olyan jó, mint az elődje, de hozzá hasonló játék nem nagyon van a piacon.

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750, 2 GB RAM, 356 MB SM 3.0 VGA, 16 GB HDD

A Temple of Osirisben semmi olyan nincs, ami ne lett volna az elődben, de ez nem csak negatívum: legalább annyira élvezetes és tartalmas, mint az volt, kooperatív módban pedig nincs párja.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Még mindig fantasztikus kooperatív élmény.

KONTRA

Kissé csúnya, nagy újítás nincs benne, és a helyszín sem túl változatos.

70%

PÁROSBAN A VÁROSBAN

A varázslat nem is ebben, hanem a kooperatív részben rejlik. Bár a Temple of Osiris is gond nélkül teljesíthető egyedül – és erre 4-5 óránál többre nem is lesz szükség –, plusz a stáblista után is van még bőven teendő (van vagy féltucat opcionális pálya, heti közösségi kihívások, alternatív időjárással rendelkező régi szintek, challenge-ek), tehát még a tartalomra sem lehet panasz, de ahogy az elődben, úgy itt is az adja az igazi élményt, ha Lara mellé három másik játékos szegődik. Nem kötelező ismerősnek lenniük – a beépített online kereső simán össze tud dobni egy komplett csapatot –, de mindenképp előnyös, hiszen itt elengedhetetlenül fontos a kommunikáció. Miért is? Mert multiban teljesen megváltozik a játék, szó szerint: átalakulnak a csapdák, megváltozik a térképek felépítése, új kihívások, új feladatok kerülnek elő, melyeket Lara önmagában nem tud megoldani. Már csak azért sem, mert a fegyverek és képességek ilyenkor szétoszlanak: Lara fáklyát, Carter csáklyát, Ízisz varázsbotot, Hórusz pedig energiapajzsot kap. Ezeket kombinálva lehetséges csak a továbbjutás, és ez az, ami miatt a Temple of Osiris is messze az egyik legjobb kooperatív élményt nyújtja.

Pedig elemeire bontva semmi különleges nincs benne: bár a helyszíne új, és egy kis trükkel még azt is elintézi, hogy ne végig az unalmas sivatagot kelljen bámulni, de a Guardian of Light valamiért mégis hangulatosabb, egyedibb volt. Már maga az egyiptomi téma is kicsit elcsépelt – a fő Tomb Raiderek is többször megfordultak már itt –, és igazából sok új ötletet sem sikerült kitalálni a folytatáshoz. Ami van, és jól működik, az mind az elődből jött, úgyhogy semmiképp sem érdemes komoly folytatásként kezelni, inkább egy igényes, bár kissé csúnyácska kis ráadás, elfogadható áron, tisztességes mennyiségű tartalommal. Ennyi és nem több: de hát egy spin-offnak nem is kell többet nyújtania, nem igaz?

[ÍRTA MIGUEL] **Elméletileg májusban jön a közép-európai játékfejlesztés zászlóshajójának harmadik része. A Witcher: The Wild Hunt nyitott világú, történetközpontú, zseniális grafikájú valami lesz – vagyis pont ellenkezője a most megjelent witcheres játéknak.**

A lengyel fejlesztők érdekes ötlettel próbálják áthidalni a Witcher második és harmadik része között tátongó, eleve hatalmas, ráadásul néha kicsit bővülő távolságot. A The Witcher Adventure Game (TWAG) ugyanis egy olyan társasjáték, aminek a fizikai valóban megjelenő társa is létezik, tudjátok, kockákkal, kártyával, szabálykönyvvel.

A VAJÁK, KICSIT MÁSKÉPP

Ez utóbbi az egyetlen, ami a digitális formába öntött változatba nem a megfelelő formába került be. Mindenkinek megvan talán az az élmény, mikor az első alkalommal ül le játszani egy rendes társasjátékkal, és kicsit kétségbeesve és tétován olvasgatja a játékszabályokat. Aztán ahogy megy előre az idő és telnek a körök, a résztvevők közösen rájönnek, pontosan miről is szól az adott játék, milyen célok vannak, miből mi következik – talán még saját szabályokat, egyszerűsítéseket is alkotnak menet közben. A TWAG számítógépes változatában azonban ennek az élménynek az első fele van meg nagyon sokáig; én közepes társasjátékos múlttal nagyjából az ötödik, természetesen durván elvesztett menet után kezdtem el érteni, hogy nagyjából mi miért történik előttem. A teszt közben többször az a főiskolai matektanárom jutott eszembe, aki egyszer töredelmesen bevallotta, hogy bár harminc éve tanítja az analízist, igazából az elmúlt öt évben érzett rá, hogy mit is jelent ez az egész.

A TWAG egy olyan társasjáték, amit egyszerre legfeljebb négyen játszhatnak, és mivel az egész a számítógép képernyőjén jelenik meg és nem a konyhaasztalon, ebből a négyből tulajdonképpen már az is elég, ha csak az egyik igazi ember, a többit helyettesíti a gép. A partiban négy különböző karakter vesz részt: Triss, a varázsló, Dandelion, a bárd, Yarpen Zirgin, a törpe harcos, és persze Geralt, a witcher (volt neki valami magyar neve, nekem a szörnyész jut eszembe, de tuti valami ennél sokkal jobb volt. Vaják, tényleg!)

A négy karakter természetesen eltérő képességekkel rendelkezik, így ez elég komoly újrajátszási faktort ad a játéknak. Ez azonban csak mellékes, a cél ugyanis folyamatosan kavarog az ember előtt. Alapvetően az nyeri a játékot, aki az adott számú feladat sikeres teljesítésekor a legtöbb győzelmi ponttal rendelkezik; ilyesmiket fő- és mellékküldetések megoldásáért kapnak a játékosok – a főküldetést választjuk, a mellékesek meg vagy ezzel járnak, vagy út közben hullanak az ölünkbe.

ADATOK

KIADÓ
CD Projekt RED

FEJLESZTŐ
CD Projekt RED

MŰFAJ
táblás játék

MULTI
van

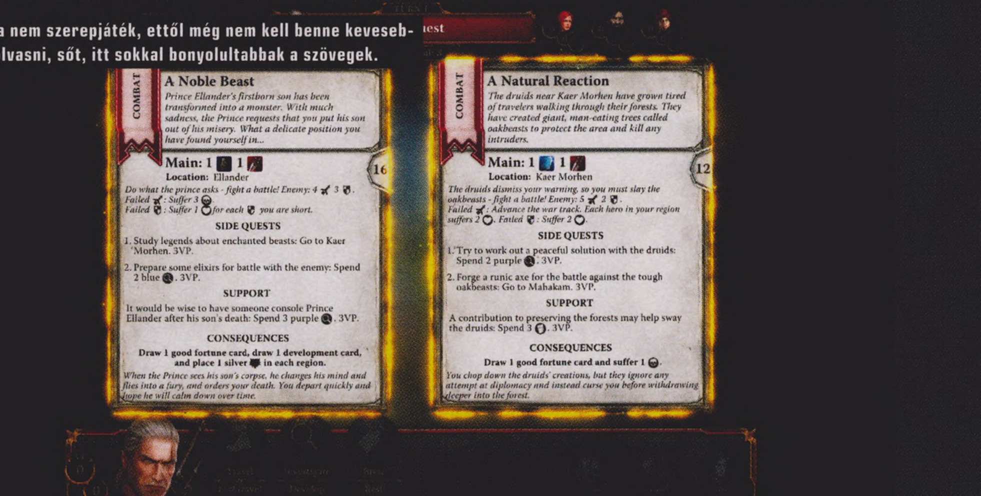
STÍLUSMINTA

Space Hulk: Ascension
2014 (FULL CONTROL)

A karakterek körönként két tevékenységet végezhetnek, melyekből hatféle van: az utazás vagy a gyorsutazás (az egyikkel egy, a másikkal két szakaszt tehetünk meg a táblán, de az utóbbi esetében balszerencsekártyát is kell húznunk), fejlesztőkártyákat húzhatunk (development néven fut), pihenhetünk (a sebesüléseket gyógyíthatjuk, vagy a balszerencse miatt blokkolt tevékenységeinket szabadíthatjuk fel), vagy a speciális képességünket használhatjuk. A hatodik lehetőség, hogy vizsgálódhatunk.

DOBD A KOCKÁT, HÚZD A LAPOT

Ez az utóbbi kell a küldetések teljesítéséhez igazából, és kicsit olyan, mintha nyomoznánk. A vizsgálódás eredményeként – ha sikerrel járunk, persze – kapjuk a kiválasztott színhez tartozó nyomokat. Öt nyom egy bizonyíték, egy-egy küldetés befejezéséhez pedig ezekre van szükség. Ha összegyűlt a megfelelő számú bizonyíték (általában kettő), nincs más dolgunk, mint elslattyogni abba a városba, ahová a kártya mondja, ott kattintani az ünnepélyes alkalomból aranyszegélyvel bevont küldetéskártyára, és hurrá, le is adtuk a missziót. A játék addig tart, míg a kezdéskor beállított küldetésszámot el nem érik a játékosok, méghozzá összesen.



Hiába nem szerepjáték, ettől még nem kell benne kevesebbet olvasni, sőt, itt sokkal bonyolultabbak a szövegek.

A játéktér azért kifejezetten tetszetős, bár sem a stílusa, sem a színvilága nem emlékeztet egy Witcher-játékra sem.

TIPPEK, TRÜKKÖK

JÁTSSZ MAGADDAL

A játék tényleg, viccen kívül igényel némi önsanyargatást, amíg az ember kezdi kiismerni magát annyira, hogy már nem csak összevissza kattintgat tágra nyílt szemekkel. A tanulás talán legjobb módja, ha pár kör erejéig mind a négy játékost te irányítod. Ezt a játék kezdetén, a beállítások között tudod megadni. Eleinte csak egy teljesített küldetésig játssz, és csak később vágj bele a komolyabb dolgokba!

CSAK A JELET ADD

Ha viszont már kapiskálod, mi miért történik, érdemes a gép ellen játszani addig, míg a legmacerásabb körülmények között is te nyered a játékot, és úgy nem érzed, hogy már tisztában vagy a dolgokkal. Nehézségi fokozat nincs, de azt szerencsére te magad adod meg, hogy hány küldetést kell összesen a négy játékosnak összehozni. Ha ezt a maximumra tolod, akár órákon át el lehet lenni a kalanddal.

NYUGI, NYUGI

A hosszabb játékok során érdemes odafigyelni arra, hogy ne rohanj a vesztedbe pár győzelmi pontért, mert egyszerűen nem éri meg. A maratont sem úgy kezdik a futók, hogy az első száz métert teljes erejükből végigsprintelik – hiszen mi értelme van szerezni három pontot, de összeszedni egy halom negatív módosítót és balszerencsekártyát, mikor a játék végéig akár 100 pont is simán összejöhet?!

FOLYAMATOS FEJLŐDÉS

Érdemes a két cselekvésből rendszeresen egyet-egyet ellőni a fejlesztésre, hogy legyen a kezedben néhány olyan ütőkártya, ami még a vesztett helyzetekből is ki tud rángatni téged. Egy-egy csata (ami valójában csak véletlenszerű kockadobás) során is segítenek a bónuszkártyák, de a nyomok és bizonyítékok gyűjtését is felgyorsíthatják a speciális lapok. És persze sok bosszúságtól is megmentenek.

MENTSD, AMI MENTHETŐ

A csatákban sokszor nemcsak a támadásra, hanem a védekezésre is figyelni kell, vagyis nem elég, hogy a szükséges számú kardot megdobod, pajzsból is össze kell jönnie elégnek ahhoz, hogy ne bukd el a védőpróbát a sérülések és negatív módosítók ellen. Az ökölszabály az, hogyha kardot pajzsra tudsz váltani valahogy, tedd meg, ugyanis sérülten nem nyersz, de épen nem veszítesz. Az pedig nem árt a lelki béke érdekében.

HA FORRÓ A TALAJ

Nem feltétlenül érdemes rögtön oda elmenni, ahová a küldetéskártya küld téged. Minél tovább vagy egy városban és régióban, annál komolyabb szintű szörnyek ellen kell harcolnod. A legjobb, ha folyamatosan mozgásban maradsz, és egyenletesen szabadítod magadra (és a többi játékosra) az ezüst- és aranyszörnyeket. Ha valahol túl sok a nálad erősebb lény, lépj olajra, de ne vesd meg a tápolást, jól jön az!

TUDD, KIVEL JÁTSZOL!

A négy karakter teljesen eltérő játékmódot és stratégiát hozhat, érdemes nagyon odafigyelni arra, hogy kihasználd azokat az előnyöket, amiket nyújtani tudnak. Yarpen két törpe haverja meglepően sokszor húz ki a bajból, és Dandelion sem jár rosszul csak azért, mert aprópénzre váltja a tehetségét. Ráadásul csak azért, mert te nem élsz a bónuszokkal, az ellenfeleid nem fogják majd vissza magukat, úgyhogy tegyél meg mindent a győzelem érdekében.

MR. HOLMES

A nyomozás természetesen nem mindig egyszerű – van, amikor nem a nyomok száma növekszik, hanem a gondjainké. Előfordulhat ugyanis, hogy a húzott kártyán valami negatív fejlemény szerepel, amiből sérülést vagy balszerencsét hozó módosítót szedünk össze. Mindkettőt a hat tevékenységünk valamelyikére kell rátennünk; az előbbi simán blokkolja az adott lehetőséget, a balszerencse viszont csak annyit okoz, hogy ha mégis használjuk a tevékenységet, akkor húznunk kell egyet a végzetlapok közül. Ezek általában valami extra szívást tartogatnak: plusz egy ellenfelet, valami olyan hatást, ami több körön át szívja a vérünket, de akár a többi játékosra kiható negatívumot is a világra szabadíthatunk. Persze előfordul, hogy semmi nem történik, vagy csak a pénzünk egy részét bukjuk el.

Merthogy van pénzünk is, a térképen lévő városok közti utazgatások közben szükségünk is lesz rá. A térkép, vagyis maga a játéktér (magyarul a tábla) egy halom, a Witcher világából már ismerős városból áll. A négy karakter mindegyike más településen kezd, és érdemes az induláskor választható két küldetés közül amellett dönteni, amelyik közelebb esik az indulási városunkhoz. A játéktér ezen túl régiókra osztott, ami azért fontos, mert mindenhol szörnyek garázdálkodnak, méghozzá egyre durvábbak, ahogy telnek a körök. Bronz-, ezüst- és aranyfenevadak bukkannak fel, és bizony előfordulhat, hogy érdemes pár régióval odébb vonulni, és ott összeszedni a nyomokat, mint minden kör végén agyonveretni magunkat.

MOST AKKOR MI EZ?

A TWAG-ról nagyon fontos tudni, hogy nem szabad hagyományos értelemben vett videojátékként gondolni rá. Ez egy társasjáték, és annak is egy furcsán számítógépre igazított változata. Furcsa, mert a játék nem változatos, nem azt csinálunk benne, amit akarunk, de ez természetes, mert ezt a jelenséget hívják összefoglaló néven úgy, hogy játékszabály. Nem grafikai csúcsteljesítmény az alkotás, sőt, a figurák tök unalmasan mozognak a játéktéren, nincsenek speciális effektusok, a fejlesztők a kockadobás animációját valószínűleg a Witcher 2 kockázásából hozták el. Ha a neten, élő emberek ellen játszol, készülj fel arra, hogy nincs időlimit, szóval simán lehet, hogy végigvárod, míg az ellenfél kiporszívózik otthon.

A címmel ellentétben a TWAG nem is annyira kalandjáték, mint egy élőben valószínűleg kiváló társasjáték közepesen sikerült átirata. Nagyon-nagyon hiányzik egy használható oktatómód, valamivel több magyarázat, esetleg egy környezetérzékeny segítségmenü, szóval bármi, ami csökkenti az elveszettség érzését az első néhány parti során. Az elszántabbak szép lassan ráéreznek majd, és akkor előjönnek a finomságok, de odáig sokan már nem jutnak el a tanulási görbe elejének kérlelhetetlen meredeksége miatt. Nehéz ügy.

TÁBLÁS HANGULAT

Ám talán ez az egyetlen olyan hiba, amit fel tudok róni a játéknak. A minimalista dizájnon lehetne rágódni kicsit, de az, hogy csak a kártyalapok illusztrációján látjuk, milyen szörny ellen küzdünk, vagy hogy a bábuk szoborszerűen statikusak, nos, az nem negatívum, hanem az asztali társasjátékok velejárója. Persze, jó lenne, ha a sakkfigurák is durva birkózásban nyomnák le egymást, de ez csak ritkán fordul elő, főleg messzi-messzi galaxisokban. Az sem a számítógépes változat hibája, hogy a négy játékos útja igazából csak nagyon ritkán keresztezi egymást, szóval hiába vagyunk négyen, valójában nem egymással, csak egyszerre játszunk. Ez viszont az eredeti társasban is így van, és hát miért pont a fejlesztőcsapat javítsa ki a lengyel társasjátékipar egyik legnagyobb nevének tévedését, nem igaz?

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2.0 GHz Dual Core CPU, 1 GB RAM, 512 MB VRAM, 500 MB HDD

Érdekes próbálkozás, ami sokkal mélyebb, mint amit egy ilyen árú, átvezető jellegű játéktól elvárna az ember.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Részletes és jól átgondolt, élvezetes társasjáték, az ember szinte érzi, ahogy dobja a kockát és húzza a lapot.

KONTRA

Iszonyatosan kevés információból kell rájönni, mit kell csinálni a játékban.

75%

FIVE NIGHTS AT FREDDY'S 1–2

[IRTA **CHOCHO**] **Csak öt napról van szó, ennyi még kibírható. Éjjeliőrként úgysincs más dolgom, mint ülni, ülni és ülni. Ja és ébren maradni, mert a főnök a múltkor is lecseszett, amiért elszunyókáltam. Az a rabszolgahajcsár! Ha tudná, mekkora szívás itt tölteni egy teljes hét minden éjszakáját!**

Persze minek is panaszkodom, úgysem érdekel senkit. Az asszony két hete kidobott, szerinte semmirekellő vagyok. Anyám négy éve nem szól hozzám, amiért elherdáltam apám örökségét (pedig igenis jó ötlet volt megvenni azt a limót, nem tehetek róla, hogy az a seggfej Reagan bedöntötte a gazdaságot). A főnököm meg... hát, már mondtam, egy rabszolgahajcsár barom. Na, de mindegy, ez a Freddy's-féle meló nem lesz azért olyan rossz. Úgyis csak helyettesítenem kell, és csak öt napról van szó, a góré szerint sima ügy, meg aztán addig sem kell a tenyérbe mászó képét bámulnom.

Egész biztos, hogy még nem játszottál ehhez hasonló horrorjátékkal, és nem is fogsz...

NIGHT 1

Tessék? Hogy mi is az a Freddy's? Mi van, gyerek, te szatyorban élsz?! Sosem hallottál a Freddy Fazbear's pizzériáról? Hmm. Most, hogy jobban meggondolom, talán okkal nem beszélnek róla olyan sokat az emberek. Emlékszem, sok-sok éve történt, tele voltak vele a lapok. Egy kattant pasas kicsinált pár gyereket a Freddy'sben egy szülinapi zsúr után. Elítélték ugyan, de a holttesteket sosem találták meg. Azt beszélik, hogy nem is az igazi tettest fogták el, és hogy a gyerekek talán az animatronikus robotok belsejében vannak. Mostanában annyira bűzlöttek, hogy az ÁNTSZ ideiglenesen bezáratta a helyet!

Hehe. Talán nem is lesz olyan könnyű itt végigülni ezt az öt éjszakát. Főleg, hogy amilyen gyorsan elszegényedett az étterem vezetése, olyan sebesen hoztak butábbnál butább döntéseket. Például nem volt pénzük új animatronikokra, így megtartották a régieket. Nem, nem viccelek, ez halál komoly: Freddy és zenélő robotállat kompániája még mindig ugyanazon vázakon nyugszik, amikbe a szóbeszéd szerint kisfiúkat és kislányokat gyömöszölt egy pszichopata állat! A telefonos koordinátor az imént azt mondta, nem kell foglalkoznom a gépekkel, noha időnként mászkálni fognak a folyosókon. Ja, csinálnak ilyeneket, állítólag a húszéves programjuk kezd meghülyülni. Kicsit para, bár összecsinálni nem fogom magam pár rozsdás bábu miatt. Meg aztán folyamatosan ellenőrizhetem a folyosókat a beépített kamerarendszeren keresztül.

ADATOK

KIADÓ
Scott Cawthon

FEJLESZTŐ
Scott Cawthon

MŰFAJ
horror

MULTI
nincs

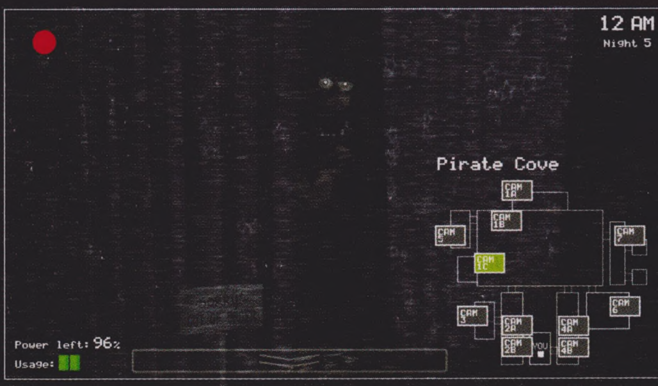
STÍLUSMINTA

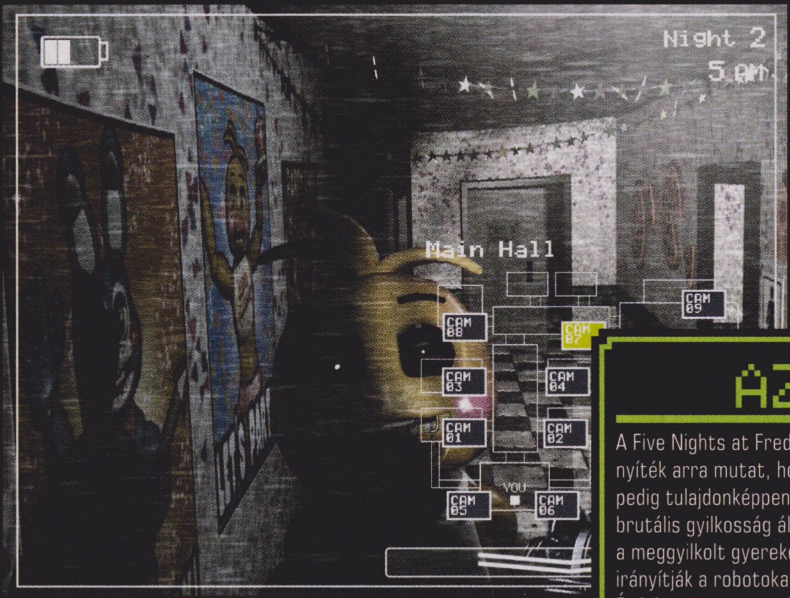
The Cat Lady
2012 (SCREEN7)

Neverending Nightmares
2014 (INFITAP GAMES)

NIGHT 2

Tudjátok, mi zavar a legjobban? A tulaj hót smucig. Olyan skót az ipse, hogy még a villanyszámlát sem akarja kifizetni, helyette ósdi generátorokat és óriás aksikat használ, amik persze éjszakára mindig lemerülnek. Most is, miközben itt ülök, folyamatosan csökken az energia, ami azért gáz, mert ha elfogy, a kamera és a villany lekapcsol, én meg nem hagyhatom el az őrhelyemet. Soha, semmilyen körülmények között! Ez a főnök parancsa. És ha kell a minimálbér, ami pont elég a számlákra és a piára, akkor teljesítenem kell: még három éjjelen át itt fogok ülni csöndben, és figyelem az étterem zugait. Úgysem lesz semmi, MI A FENE VOLT EZ?! Jaj... Az egyik robot eltűnt... Oké-oké, semmi gáz, a koordinátor az üzenetrögzítőre jó előre felmondta, hogy ez előfordulhat. Csak azért elég nyugtalanító a dolog.





AZ IGAZI SZTORI?

A Five Nights at Freddy's két része közötti kapcsolat vita tárgya, bár a legtöbb bizonyíték arra mutat, hogy a második rész az első előtt játszódik pár évvel, a két játék pedig tulajdonképpen egyetlen folyamatos kísértetjárás kálváriája, ami mögött egy brutális gyilkosság áll. Ha összerakjuk a kirakós darabjait, akkor arra jutunk, hogy a meggyilkolt gyerekek szellemét egy korábban megölt kisfiú lelke vezérli, és együtt irányítják a robotokat, melyek így bosszúra szomjazva járják az étterem folyosóit. Érdekes összecsengést mutat a játék továbbá egy 1993-ban megtörtént valós esettel, mikor is egy Chuck E. Cheese's étteremben csoportos gyilkosságot követett el egy korábban kirúgott alkalmazott. Összesen öt embert ért a támadás, és csak egyikük maradt életben. A fejlesztők egyébként nem nyilatkoznak a játék sztoriját illetően.

Vajon hol lehet? Egyik szomszédos szobában sincs. A konyhát meg nem látom, tök sötét van odabent. A fenébe! Na, mindegy, csak nem lesz baj. Ezek csak TE JÓ ÉG, ITT ÁLL ELŐTTEM, VILLANYT FEL! Huh... Eltűnt. Ez nehezebb lesz, mint gondoltam.

NIGHT 3

A múlt éjszaka nagyon ijesztő volt, napközben sem tudtam aludni, így most minden még rosszabbnak tűnik. Az üzenetrögzítős fickó megdicsért, és elmondta, hogy az elődöm sokkal bénább volt, mielőtt nyoma veszett. Ja, hogy ezt még nem mondtam? Pár éve felkértek egy másik éjjeliőrt, hogy töltsön el itt öt napot. A fickó bevált, hosszú ideig csinálta, amit most én, de egyre lejjebb adta a szintet. Pár hét után eltűnt a munkahelyéről, sosem találták meg. Akkor zárt be a második Freddy's pizzéria. Vagy a harmadik? Tudja a fene! Ajjaj. Az egyik animatronik egyenesen a kamerába néz. De ez nagyon furcsa... Ezt a robotot nem ismerem. És mik azok a bizarr rajzok a falon? Esküdni mernék, az előbb még nem voltak ott. Ki firkálta össze a plakátokat? Kezd elmenni az eszem? Remélem, hogy igen, mert akkor beperlem ezt az egész nyomorult kócerájt! Talán lesz belőle elég pénzem ahhoz, hogy életem végéig otthon vedelhessek. A doki szerint a májam lassan tropa, szóval nem is kéne olyan sokat várnom...

NIGHT 4

Kezdek belejönni. Tegnap éjjel is találkoztam a robotokkal, de mintha az oldalsó szellőző fényei elriasztanák őket. Azt mondtam már, hogy az elődömnek még rosszabb sora volt? Azt hallottam a minap a kocsmában, hogy a pár évvel előttem a Freddy'snél dolgozó pasasnak adtak egy maszkot, amit fel kellett vennie, ha az egyik robot megjelent a folyosón. Halál komolyan mondom. Mert a robotok felismerik, hogy ki tartozik közéjük és ki nem! Néha arra gondolok, hogy ezek nem csak simán gépek. Mármint 1993-at írunk, vagy mi, otthon még egy Commodore-on szoktam vadulni, ami marhára nem intelligens. Mi a fene van ezekben az animatronikokban? Különösen Freddy aggaszt. Néha aranyszínű a bundája, aminek semmi értelme. Hisz mindig barnának kéne lennie, vagy nem? Hmm.

Jaj, megint közelednek! Hallom őket. Ahogy csiszálnak a plüssbe burkolt lábaik... Mennyi is az idő? 4 óra van? Akkor már csak két órát kell kibírnom és mehetek haza. Basszus, remélem, nem akarja a főnök, hogy az öt nap lejárta után is itt maradjak! Nagyon ingerszegény ez a környezet, leszámítva a folytonos ijedezést, amibe viszont már egészen belerázódtam. Napok óta ugyanazt csinálom, és csak töprengésre van lehetőségem, meg persze arra, hogy magamban beszéljek. És meg kell mondanom, nem vagyok elégedett mindazzal, ami elhangzik a fejemben! Talán át kéne értékelnem ezt-azt...

NIGHT 5

Kifejezetten jó a kedvem, mert ez az utolsó éjszakám a Freddy'sben. Ma már semmi baj nem érhet, és eldöntöttem, hogy miután felmarkoltam a fizetési csekket, új életet kezdek. Annyit gondolkodtam mostanában, hogy rájöttem: ha én nem változtatok az életemen, akkor senki más nem fog, és azért elég szomorú lenne követni a fatert, aki 40 évesen már májrákos volt. Soha. Többet. Nem. Fogok. Itt. Penészedni. Ez az utolsó este a Freddy'sben, és az utolsó műszakom éjjeliőrként. Bizony, fel fogok mondani! Hogy utána mi lesz, még nem tudom, de az biztos, hogy felhívom az asszonyt, és nem piálok többet. Vagy hát nem annyit. Reggel is töltöttem egy felest, végül mégsem a torkomban, hanem a rötyiben végezte a drága nedű. Ezért most kicsit remeg a kezem, de kibírom. Már csak egy este.

Mi volt ez? A kamera nem mutat semmit. MÁRMINT SEMMIT, HOL VAN AZ ÖSSZES ROBOT?! Oké-oké, nyugalom! Biztos csak a szemem káprázik. Három éve minden nap iszom, kivéve a mai napot. Lehet, hogy ez az oka. Megszoktam az alkoholt, és most elvonási tüneteim vannak. Oké-oké, nincs gáz.

Az idő: 3 óra. Lássuk a kamerákat! Folyosón senki, szellőzőben senki, a klotyón senki... Fene, merül az aksi. Kilövöm ezt a masinát, erre két órára már feleslege... *tsssssssss sssssssssssssssssssss*

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Pentium 4 vagy AMD Athlon, 1 GB RAM, 1 GB SM 3.0 VGA, 250 MB HDD

Jelentésszám #06672: Az eltűnt személyt halottnak nyilvánítottuk, holttestnek nincs nyoma. A felesége szerint utálta a munkáját, mégis mindig csinálta. Személyes megjegyzés: van, hogy valamit imádunk utálni...

GRAFIKA: **70%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

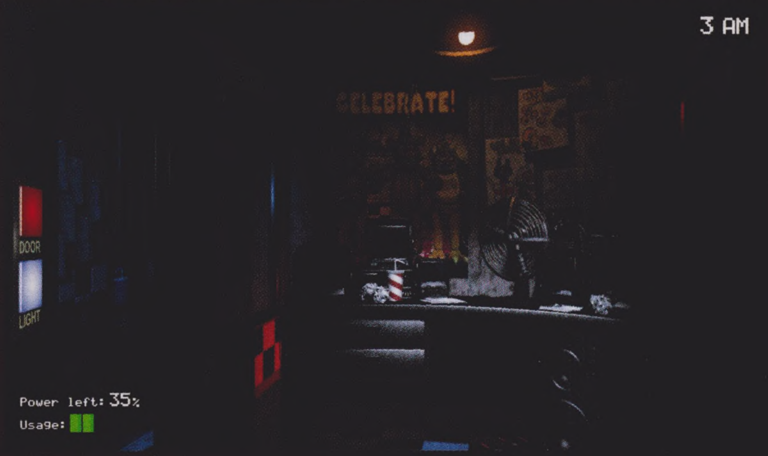
PRO

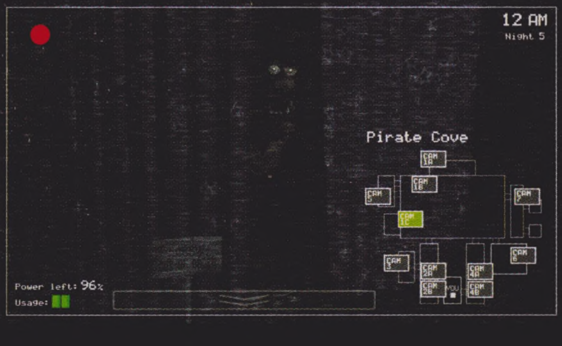
„A Freddy's a világ legjobb étterme: minden nap egy új ok arra, hogy megköszönd az életed!"

KONTRA

„A Freddy's a *tssssss* ét-ét-éttt *tssss* AHAHAAA!!! *tssssssssssssssss*"

70%





IL★2 STURMOVIK

BATTLE OF STALINGRAD

[ÍRTA BULLSEYE] **Vannak repülős játékok, ahol tízesével lőhetjük rommá az ellenséges gépeket, miközben szemünk sem rebben, legfeljebb ásítozunk kissé; és van, ahol már az is ünnepelendő siker, ha eljutunk a bevetés helyére. Ez a szimulátor egyértelműen az utóbbi csoportba tartozik.**

Aki ilyen kemény kihívásra vágyik, netán IL-2 veterán és évek óta a folytatásra vár, annak nem is érdemes tovább olvasnia, ha valamiért még nem lenne birtokában a játék, már indulhat is a pénztárhoz. Aki viszont csak ritkán és főként arcade játékokban repked, annak érdemes kétszer is meggondolnia, vágyik-e ilyen élethű élményre. Előre szeretném megkérni mindenkit, aki szerint jelen írás alapján felháborítóan béna vagyok, hogy az ezt taglaló levél helyett inkább egy próbacikkel lepje meg a szerkesztőséget, mert jól jönne valaki, aki az igazán keményvonalas szimulátorokhoz ért, ugyanis ketten is elbuktunk a megmérettetésen, amit az IL-2 BoS jelentett. Ha valaki a baljós kezdetek ellenére sem adta fel, annak azért vannak jó híreim is.

VESZÉLYES SZÉPSÉG

A játék gyönyörű, különösen, ami a repülőket illeti. Mást amúgy sem nagyon fogunk látni közelről, de a gépeink modellje, valamint pilótafülkéje egyaránt mestermű, és teljesen valósághű (kivéve a politikai okokból megcsonkított horogkereszteket). A cím alapján az is egyértelmű, hogy a játék egy hadszíntérre összpontosít, ami egyetlen jókora térképet jelent, téli kivitelben. Hasonlóan szűkösnek tűnhet a repülőgép-választék, mivel a prémium modellekkel együtt is csupán tíz darab áll a rendelkezésünkre: mindkét oldal kap egy bombázót, egy támadórepülőt és 2+1 vadászgépet. Ezek azonban minden tulajdonságukban eltérnek egymástól, amit a repülési modelljükben is érezni fogunk, és nem csupán annyiban, hogy a bombázók nehézkesebbek egy kicsit. Az, hogy az irányításhoz botkormány szükséges, talán senkit nem lep meg, de még jobban jár az, akinek teljes HOTAS rendszere van. E masinákkal ugyanis folyamatosan küzdeni kell, hogy egyáltalán a levegőben maradjanak, és más – elnézőbb – játékokban megszokott manőverekre válaszul előszeretettel csapódnak a földbe.

ADATOK

KIADÓ
1c Game Studios

FEJLESZTŐ
1c Game Studios

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Quad 2.6 GHz, 4 GB RAM, GeForce GTX 260/ Radeon HD5850, 8 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A sztálingrádi csata részletes és hiteles légi szimulációja – de ez nemcsak pozitívum, hanem egyben komoly negatívum is.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

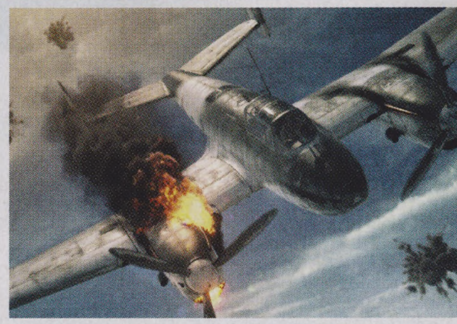
Akit a történelemnek ez a szelete érdekel, annak kihagyhatatlan.

KONTRA

Komoly odaadást igényel időben, tudásban és anyagiakban is.

65%

Habár a stúdió nem nagyon készít más játékot, az egészen biztos, hogy a műfajhoz és a témához maximálisan konyítanak.



Saját gépünk mellett életünkre tör természetesen az ellenség is, méghozzá minden erre alkalmas eszközével; a vadászgépek mellett a bombázók lövészei is komoly veszélyt jelenthetnek, lomhább gépekkel pedig a légvédelmi lövegektől kell tartanunk.

Pont az ilyen játékoknál dől el, mennyire kitartó az ember, és mennyire vágyik arra, hogy egy játék rákényszerítse a tanulásra.

No meg időnként saját gépi társainktól is, akik bár néha egész küldetéseket végeznek el helyettünk, máskor cseppet sem zavartatják magukat, ha a célpont és a géppuskájuk közé manőverezünk véletlenül. Mellesleg Oroszország anyácska sem igazán szívlelhet bennünket, így az időjárás is komoly nehézségeket okoz majd esetenként.

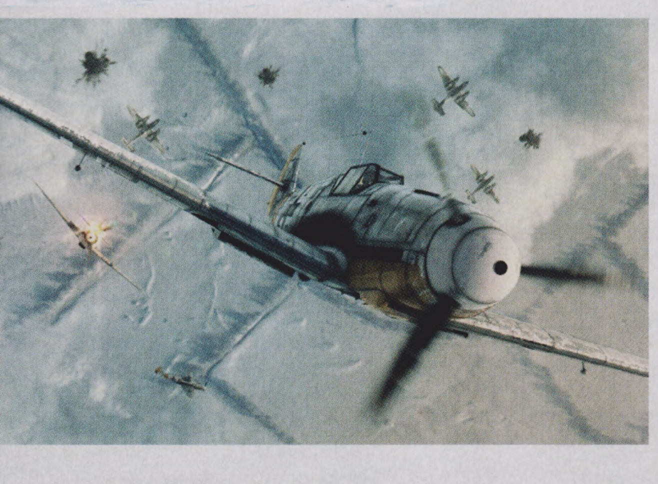
BELÉPÉS CSAK ÁSZOKNAK!

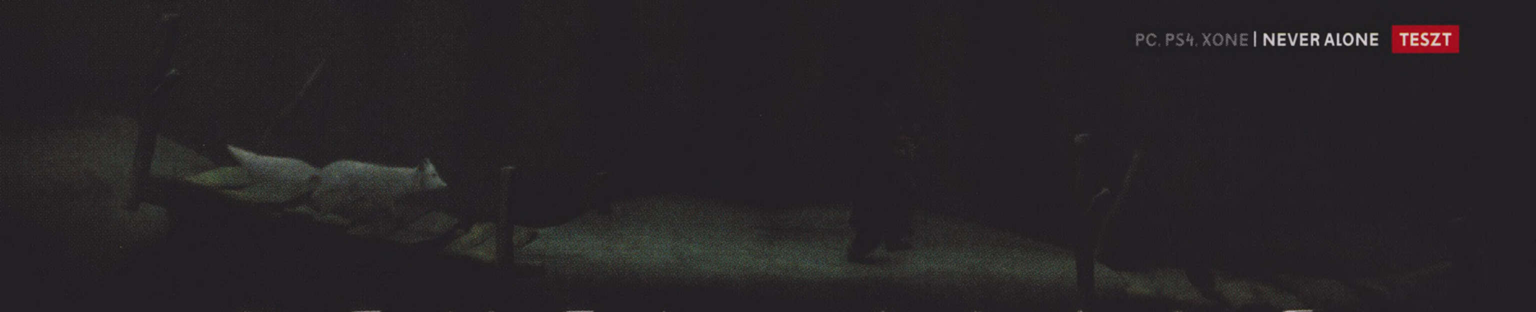
Az eddigiekből látható, hogy a BoS nagyon komolyan veszi a „szimulátor" jelzőt, még azon az áron is, hogy ezzel elriasztja a kezdőket. Persze kaphatunk kisebb segítségeket (térkép, ellenségek jelzése, digitális adatok), de a repülési modell normál fokozaton is kérlelhetetlen. Az automata pilóta néha kihúzhat a bajból, és kampánymódban az időlassítás is kihasználható alaposabb célzáshoz, de ez kevés a sikerhez, sőt néha az életben maradáshoz is.

Márpedig a szólista módon végig kell verekednie magát annak, aki más játékosokkal szeretne megmérkőzni, és nem csak a gyakorlás miatt. Repülőinket alapfelszereltséggel kapjuk meg, a jobb fegyverzetért, valamint a különféle festésekért már tapasztalati pontot kell gyűjtenünk, nem is keveset. Sajnos azonban a küldetések ismétlődő feladatokból állnak, a fejlesztések sorrendje pedig adott, így mindenki készüljön hosszú télre. Mire végzünk, talán a többjátékos rész is feléled, jelenleg ugyanis csak néhány tucat vérprofi rója a szervereket, áldozatokra lesve.

TÁN CSODÁLLAK, ÁMDE...

Hiába a hihetetlen realitás, ha az 50 eurós árban csak néhány gép van, és további fejlesztések ígérete. Aki a legkeményebb kihívásra vágyik, nyilván így is belevág, mindenki másnak azonban jobban megéri, ha ingyen kipróbálja például a War Thundert, még több grinddel, de rengeteg választható géppel, játékosok tízezreivel, és jobban skálázott nehézségi szintekkel.





NEVER ALONE
(KISIMA INNITCHUNA)

[ÍRTA **LOR**] A Never Alone csodálatos történet egy eszkimó lányról és egy sarki rókáról, egy szívós és különleges nép folklórjáról, amit tátott szájjal és nyitott szívvel kell hallgatni. És bár a jégvarázs néhol picit repedezik, az élmény egyedi és emlékezetes.

A természeti népek legendái szellemekről, istenekről és végzetről szólnak, ám a valóságban maga az ember az igazi hős, aki mindig megtalálja a túlélés módját, legyen szó bármilyen viszontagságokkal kövezett ösvényről. A Never Alone főhőse épp ilyen, az észak-alaszkai inuitok apró lánya, ki egy napon útnak indul kideríteni, hogy mi lehet a népét sújtó őrjöngő vihar forrása. Hozzá útitársul egy szellemekkel kommunikáló sarki róka csatlakozik, és ők ketten közös összefogással tudnak csak átkelni a zord vidéken, ahol az időjáráson túl a rút emberi természettel és veszélyes ragadozókkal is szembe kell nézniük. Történetük nemcsak emberi értékekről szóló tanulságot szolgáltat, hanem dokumentumfilmek módjára tanít, valódi inuit nyelven beszélő narrátorral, régi inuit karcolatok stílusában megrajzolt átvezető videókkal, olyan hagyományokról és kincsekről mesélve, amikről a hétköznapi emberfia valószínűleg sosem hallott. Ez azért is hiteles és különleges, mert az Upper One Games csapatának fejlesztői közt bizony igazi eszkimók is vannak, és az alaszkai őslakosok közösségével együttműködve alkották meg ezt a puzzle platformjátékot, amelynek témáját tekintve hiánypótló darab.

FAGYOS SZENTEK

Az „atmoszferikus platformer" igencsak kifejező jelző, mivel hangulat terén toronymagasan remekel a program. A látvány csodálatos, a 3D-s figurák szépen mozognak, csúsznak, vagy épp menekülnek. A hó és jég birodalmának végtelenségérzetét a háttér homályos sejtelmessége és a káprázatos árnyalatú színek keltik, a gerincünkön pedig minden erősebb hófuvallatnál szinte végigfut a hideg. Ebbe a zord miliőbe csempész melegséget Nuna és a róka összetartása, e két egymásra utalt főszereplő egységének témájára építették a feladványokat. Ezeket akár helyi kooperatív módban is megoldhatjuk, vagy úgy, hogy egymagunk váltogatjuk a két karaktert. A fejtörők és akadályok a vidék szélsőségességét használják ki, így vékony jegű tavakon, barlangok mélyén és omladozó tákolmányokon kell keresztülsuhanni úgy, hogy közben a cudarul szembefújó szélre is ügyelni kell. Az utóbbi akár el is sodorhat, ezért alkalmanként a földre bukva lehet átvészelni, vagy éppenséggel hasznunkra fordítani. Rókakoma különleges képessége, hogy segítségével láthatóvá válnak az addig láthatatlan szellemek, akik platformokként segítik az utunkat levegőben és vízben, emellett képes bemászni szűk alagutakba és felkapaszkodni magasabb helyekre. Nuna segítsége pedig a bola nevű hajítófegyver, amivel az ellenfeleket és a levegőben szállingózó szellemi magvakat képes megcélozni. A továbbjutáshoz mindkettőjükre szükség van, ámbár a fejtörők nem különösebben összetettek, és maguk a pályák sem igényelnek éles reflexeket vagy ügyességet. A Never Alone inkább egyszerűbb szakaszokra épít, amik a minták felismerése után idővel sajnos monotonná kezdenek válni, nem túl sok kihívást tartogatva. Ezt az egyhangúságot pár feszültebb, menekülős résszel töri meg a játék, amiken speedrunnerként suhanva rosszarcúak elől kell elfutnunk.

SARKI FÉNY

És itt ütköznek ki sajnos a kezdetleges hibák, ami alatt értem az MI gyakori csacskaságát, például a menekülős szakaszok esetén – bár mi megfelelően abszolválunk egy húzósabb részt, lehetséges, hogy a gép által vezérelt másik karakter hátramarad, lecsúszik a platformról, vagy más furcsaságot művel. Apró gyerekhibák tehát előfordulnak, de még ez sem képes az élményen rontani, annyira magával ragadó a hangulat és maga az ötlet. A Never Alone ékes példája annak, hogyan lehet szórakoztatni, mesélni és tanítani egy videojátékon keresztül úgy, hogy egy nép hagyományait a legnagyobb tisztelettel közvetítse ez a modern média. Nuna és a róka kalandja során mindvégig ott motoszkál bennünk a remény, hogy a végén tényleg a természet és a szellemek segítségével a jó győzedelmeskedik, a végkifejletet pedig érdemes kideríteni, hiszen mint tudjuk: nem a cél, hanem az út a fontos.

ADATOK

KIADÓ
E-Line Media

FEJLESZTŐ
Upper One Games

MŰFAJ
puzzle-platformer

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2,2 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 240 GT vagy Radeon HD 6570, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Egy annyira különleges és rendkívül hangulatos puzzle-platformer, hogy még az apróbb hibáit is elnézzük neki. És még akár el is sírjuk magunkat közben.

GRAFIKA: **87%**
HANG: **78%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Gyönyörű grafika és hangulatos világ, tanulságos történet és különleges téma.

KONTRA

Apró bugok, rövid játékidő, butuska MI.

81%

A játékot időnként videójelenetek szakítják meg, melyek az eszkimó kultúra egy-egy érdekességét hivatottak bemutatni.

Scrolls

[ÍRTA LOR]

A Minecraft készítői a pixelkockák és csákányok világától elkanyarodva belevetették magukat a fantasy mágiával teli berkeibe, hogy egy olyan hibrid kártyajátékot alkossanak, amely a szokásosnál kevesebb riválissal rendelkezik – céljukat pedig úgy tűnik, sikerült elérniük.

Vannak olyan hagyományos játékok, amelyeken nem fog az idő vasfoga, és számítógépes formában is hasonlóan élvezetesek, mint manuális valójukban. Elég arra gondolnunk, hogy hányan játszanak sakkot, flippert, kirakósokat és főként rengetegféle kártyajátékot valamilyen virtuális platformon. Az online játékok legfőbb erénye, hogy képesek felhasználók millióit összekötni, így kimeríthetetlen a kihívások tárháza, ráadásul ma már akár a fürdőkádból is kártyázhatunk egy táblagép vagy mobiltelefon segítségével. És bár az idővel sárguló és málladozó kártyalapok hangulatát nem képes visszaadni egy program sem, számos új vonással gazdagíthatja a játékmenetet, például a műfaji jegyek izgalmas keverésével, ahogy azt a Scrolls is teszi.

A Scrolls két évvel ezelőtti bejelentésekor leginkább azzal keltette fel a figyelmet, hogy készítője nem más, mint a Mojang kis csapata, amely a kultikus Minecraft mögött áll. Ám nemcsak emiatt érdemes rá figyelni, hanem azért is, mert a svédek valami egészen érdekes játékot szerettek volna kihozni a merész stílusváltásból, ami fel tudja venni a versenyt a már piacon lévő CCG-kel szemben. Ez pedig, valljuk be, nehéz feladat, hiszen míg a Hearthstone mögött ott van a Warcraft világa, a Magic: The Gathering játékok mögött pedig a műfaj egyik alapkövének számító multiverzum, addig a Scrolls teljesen új címként nem indul különösebb előnnyel azonkívül, hogy minden idők legsikeresebb indie csapata készítette. A Mojang egyedi egyveleget alkotott a gyűjtögetős kártyajáték és táblajáték műfajok esszenciáiból, mindezt stratégiai elemekkel dúsítva, így hozva létre egy vérbeli CCG-t, ami ráadásul körökre osztott rendszerrel működik és hexákból álló táblán zajlik. Az alapból furcsán hangzó, ám jól működő alapötlet mögött pedig egy korrekt mikrotranzakciós rendszer bújik meg, aminek köszönhetően megbocsátjuk a kezdetleges gyerekhibákat is.

> **A Mojang felvásárlásakor még nem volt ismert a Scrolls sorsa, de szerencsére a játék révbe ért, és decemberben meg is jelent.**

ADATOK

KIADÓ **Mojang**
FEJLESZTŐ **Mojang**
MŰFAJ **CCG**
MULTI **van**

STÍLUSMINTA

Card Hunter 2013 (BLUE MANCHU)
Hearthstone 2013 (BLIZZARD)

FELVIDÉKI VARÁZSLÓK, SZEVASZTOK!

Ha egy fantasy műfajú játékkal találkozunk, nagyjából már tudhatjuk, mire számíthatunk. Biztos, hogy lesznek benne gonosz és jó erők, varázslók, élőholtak, harcosok, fenevadak, különféle szerkezetek, lázadók és katonák. Ez a Scrollsban is abszolút így van, ugyanis az elképzelhető összes klisés faj képviseli magát, amolyan ömlesztett vegyes felvágottban, mivel a Scrolls egy eléggé puritán koncepcióra és konfliktusra épül. Pár bekezdéses lore-ból tudjuk meg azt,

ÉSZAKI CSODA

A Mojang független kis cégként olyan sikereket ért el a Minecraft óta, amiről nagyon sok indie fejlesztő csak álmodik. Alapművük után még részt vettek a Cobalt című platformer fejlesztésében az Oxeye Game Studióval karöltve, majd második saját játékukba fogtak bele, ami jelen tesztünk alanya, a Scrolls. Kétségkívül 2014 egyik legnagyobb híre az volt, mikor novemberben a Microsoft felvásárolta a Mojangot, és csak a jövő zenéje, hogy a későbbiekben ez milyen hatalmas lehetőségeket jelent a cég számára. A váratlan események sorozatának méltó folytatása az, hogy a csapat a Telltale-lel kooperálva elkészíti a Minecraft: Story Mode-ot, ami egy epizodikus játék lesz a Minecraft világában, egy kerek és tartalmas történettel, a kalandjátékok mestereinek segítségével.

A Scrollsot csupán csak egyszer kell megvenni, és utána minden platformon, így például Androidon is elérhető.

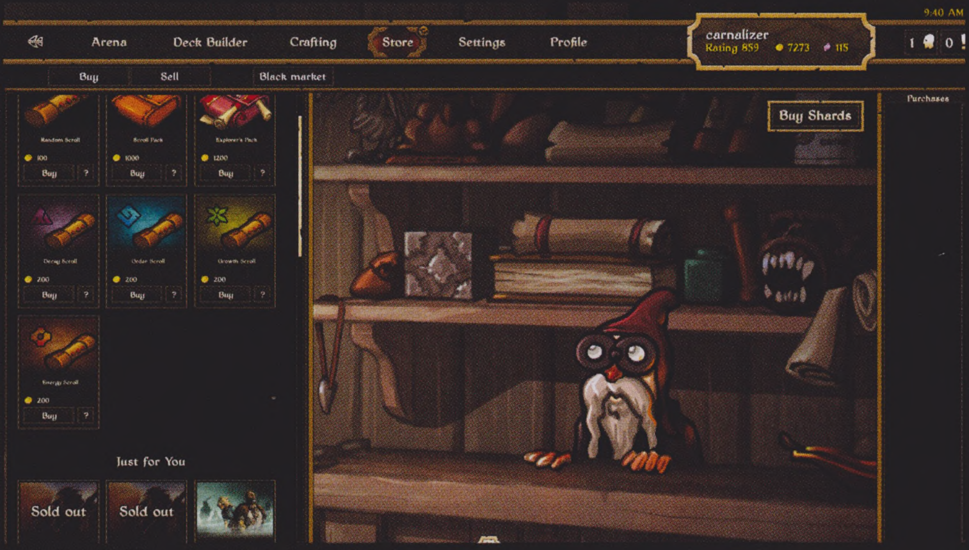
hogy az események az úgynevezett „ismert világban" játszódnak, és azon belül különböző tartományokból származó lények csatároznak egymással. A játék megjelenése a digitális festmények stílusát keveri barnás-zöldes, visszafogottabb színekkel és a hagyományos fantasy ábrázolásokkal. Főként a kártyák kimondottan szépek és kidolgozottak, de a legélvezetesebbé a látványt a karakterek animációi teszik, amint a táblán mozogva támadásba lendülnek. Egyedül a kezelőfelületet érheti némi kritika; elsősorban a paklik alkotásánál okoz némi fejtörést a nem egyértelmű és cseppet rendezetlen megjelenés, de egy idő után ez is megszokható.

MÉHKAPTÁR

A borfoltos kocsmai asztalok már a múlt ködébe vesztek, helyettük egy hatszögletű mezőkből álló csatatéren hadakozunk, ahol harcosainkat teljes valójukban látjuk, hasonlóan a Might & Magic játékokhoz. Így nemcsak a kártyákkal való manőverezés alkotja a játék magját, hanem a tábla kontrollálása is kiemelt szerepet kap, és nagyon sok mindent meghatároz. A Scrolls ezen vonása leginkább egy virtuális sakkra emlékeztet, ahol az ellenség védelmi vonalán áttörve bástyákat kell ledöntenünk, emellett pedig gondosan kiépíteni a saját bázisunkat is, hogy minél nehezebben legyenek megközelíthetők a gyenge pontok, és ne morzsolódjon fel a seregünk. A tábla maga öt sorból áll, és két térfélre oszlik, így a játékosoknak három-három oszlop jut, azaz összesen 15 lehetséges hatszögletű mező az egységek lerakására.

Mindegyik sor végén a játékos idoljai helyezkednek el; ezek olyan 10 HP-val rendelkező kőtáblák, melyek gyakorlatilag az életerőnket jelképezik, s melyekből hármat kell leigázni ahhoz, hogy győzelmet arassunk az ellenség felett. Az egységek képesek mozogni a mezőkön – tudni kell azonban, hogy csak egyet léphetnek (kivéve, ha van ezt módosító varázslatunk), és csak a saját sorukban elhelyezkedő ellenfelekre tudnak rárontani. Ez a kötött mozgás további stratégiai lehetőségeket rejt magában, itt jönnek például képbe az építmények és barikádok, amiket a harcosok elé lepakolva bevédhetjük azokat. És mivel a hatszögek bizony végesek, minden egyes lépést meg kell gondolni, mivel egy rosszul átgondolt mozdulatot igencsak nehéz korrigálni.

Az egységek ráadásul rendelkeznek a sebzés és az életerő mellett lecsengési (countdown) értékkel is; ez azt a számot jelenti, hogy hányadik körben aktiválódik a támadás, a többiben karakterünk csupán passzívan várakozik és erőt gyűjt. Emiatt a táblakontroll mellett az időzítés és a tempó is fontos, illetve annak kifundálása, hogy az erősebb és lassabb, vagy a szívós, ám nem sokat sebző egységeket hogyan pakoljuk egymás mellé. A lehetőségek tárháza igen csak széles, ezért a meccsek minden esetben újszerű élményt jelentenek, és minden



alkalommal lehet valami újat tanulni. Mivel az összes új mérkőzés különbözik az előzőtől, ez valószínűleg a program hihetetlen szavatosságát jelenti majd a jövőben.

A KÖR KÖZEPÉN ÁLLOK

Az ostromot körönként zavarjuk le, döntéseink meghozatalára pedig 90 másodpercet kapunk. Egy kör alatt egy tekercs áldozható fel, ami kétféle célból történhet. Az egyik, hogy a kiválasztott papírgurigát megsemmisítve kinyerjük belőle a nyersanyagértékét, amit utána felhasználhatunk – nem kapunk ugyanis fix, meghatározott indulómennyiséget az erőforrásokból, a mi feladatunk folyamatos nyersanyagkivonással kitolni egyre inkább a limitet, amely minden körben feltöltődik, hogy abból gazdálkodhassunk. A másik opció, hogy a tekercset kettétépve két újabb darabhoz jutunk, így gondoskodva az utánpótlásról. Rajtunk áll tehát, hogy az adott körben a nyersanyaglimitet toljuk ki, vagy éppen új tekercseket kérünk, az egyensúly megtalálása pedig nem könnyű feladat. A harcosok mellett építményeket lehet még a pályára helyezni, amik falak, totemek, sírhelyek különböző extrákkal: van, amely az erőforrásokat boostolja, vagy csak védelmet nyújt, esetleg különböző effektekkel segít. A mágiakártyákkal leginkább a táblakontrollhoz hasznos varázslatokat idézhetünk meg, például lecsengési értékeket manipulálhatunk, gyógyíthatunk, és direkt sebzést mérhetünk az opponensre.

Habár egy műfajba tartoznak, a Scrolls teljesen más elven működik, mint a Hearthstone, így a kettő jól megfér egymás mellett.

A harcos egységeknél olyan finomságok árnyalják a képet, mint például a szinergiák kiaknázása. Ez azt jelenti, hogy egy-egy típusú lény hatással van a többi, fajtájába tartozó szerzetre, ezért falkákba verődve azok egymást erősítik, ezzel pedig egy rendkívül hatásos bázist alakíthatunk ki – ilyenek például a farkasok. Egy masszív farkasfalka szétrobbantása nem kis feladat, ezért időben ki kell ismerni az ellenség mintáit is, és elejét venni a bajnak. Mindez azért zseniális, mert minden körben képes újat mutatni az ellenfél, és mi magunk is többféle fronton gazdálkodhatunk a hadseregünkkel, egészen váratlan taktikákat bevetve.

A LEGJOBB RIVÁLISOK

HEARTHSTONE

Bár a Blizzard gyűjtögetős kártyajátéka csak 2014 márciusában nyerte el végleges formáját, már most rengeteg kompetitív verseny szerveződik köré, tehetséges profi játékosokkal. Pörgős, rövid játékmenetek jellemzik, rengeteg gyűjthető kártya, ötletes kraftolási rendszer, és remek közösség. Év végén megérkezett hozzá az első, száznál is több kártyát tartalmazó kiegészítő, amely a gnómok és goblinok témája köré épít, a játék maga pedig a Warcraft csodálatos univerzumából táplálkozik.

CARD HUNTER

A Blue Manchu 2013-ban megjelent kártyajátékának készítésében olyan nagy nevek működtek közre, mint Jonathan Chey (BioShock) vagy Richard Garfield (Magic: The Gathering). Épp ezért nem meglepő, hogy a játék hangulata leginkább a Dungeons & Dragonst és a Magicet idézi, körökre osztott rendszerben. Nemcsak az csodálatos benne, hogy böngészőből futtatható free-to-play játék, hanem mert grafikailag kiemelkedően ötletes és egyedi megjelenésű, ráadásul sok-sok szerepjátékos-elemet is tartalmaz.

SOLFORGE

Szintén Richard Garfield nevéhez fűződő online gyűjtögetős, free-to-play kártyajáték, amelyben már az Ascension készítői is részt vesznek. Csodálatosan kidolgozott kártyák és élénk fantasyvilág jellemzi, egy igencsak tartalmas és erős egyszemélyes kampánnyal. A játékmenet egyszerre egyesíti a tradicionális kártyajátékok élményét a modern, online- és mobiljátékok előnyeivel, így főként a pörgős, rövid, ám rendkívül izgalmas meccsekre fókuszál. Egyelőre nyílt béta fázisban van.

TIPPEK, TRÜKKÖK

TORNASOR

Érdemes a sereg kialakítását a középső sorban elkezdeni, mivel innen sokkal egyszerűbb mozogni a többi lehetőséghez képest, és több lehetőség van a lépések gyors lereagálására. Ellenfeled ilyenkor hajlamos a szélső, kevésbé védett idolokra koncentrálni, ám ezzel megosztja a saját erőit. Védekezéskor azonban te is ügyelj arra, hogy három idolt nagyon erősen védd, a tábla közepére összpontosítva.

EGYSÉGVADÁSZAT

A kontroll megtartásához az ellenség egységeire fókuszálj inkább, mint az idolok gyors leigázására. A tábla feletti kontroll és uralom tényleg mindennél fontosabb, ezen belül is azokra az egységekre fókuszálj, akiknek a countdownjuk gyakrabban csökken, vagy a következő körökben fog. Ne félj attól se, ha az idolod élete picit sérül, ahelyett hogy feláldoznál ennek elkerülésére egy egységet. Nem éri meg.

451 FAHRENHEIT

Eleinte inkább az erőforráslimit kitolására koncentrálj, mint a tekercsek tépésére. Később ezeket a játékstílusod tempójának megfelelően vegyítheted, de mivel a limit minden körben teletöltődik, a korai játékban több olcsó egységgel tudod benépesíteni a táblát, akik így gyakrabban sebeznek. Ezután taktikázz tovább a tekercsek szaporításával, így a több erőforrást igénylő kártyákat hamar tudod kirakni.

DECK-ARD

Kezdőként érdemes egyfajta erőforrást tartalmazó paklit használni, hogy az alapvető stratégiákat hamarabb elsajátítsd, később kezdj el ismerkedni a többi erőforrás kártyáival, melyek más játékstílust eredményeznek. Ezekhez vásárolj kezdőpakkokat, amiket később alakíthatsz. Az Energy például a nagy és direkt sebzéseket tartalmazza leginkább, az Order pedig főként kontrolláló varázslatokat.

FINAL COUNTDOWN

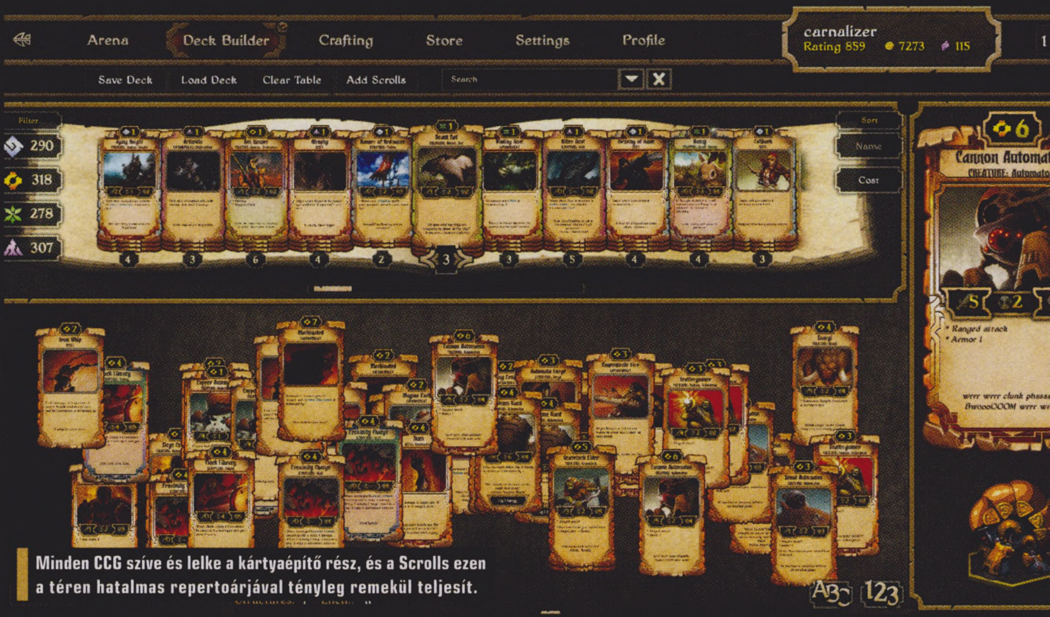
A paklid minden esetben tartalmazni fog nagyobb sebzést okozó, ám sok countdownnal rendelkező egységeket, és olyanokat is, melyek sebzése bár kisebb, gyakrabban tudnak támadni. Bátran használd mindegyiküket, kialakítva az egyensúlyt, és ne feledkezz meg a különféle enchantmentekről sem, amelyek képesek az egység hátrányos tulajdonságait megváltoztatni – ezeket alkalmazd a kialakult helyzethez igazítva.

VÁRPALOTA

A magasabb életerejű egységeket helyezd a fontos, nagyot sebző harcosok elé, ha nincsenek kéznél építmények. Sok törékeny, ám rendkívül hasznos harcos van, akik később akár sorsfordító hatással lehetnek a meccsre. Az ellenfél úgyis a hozzá közelebb álló egységeket sebzi, ezért a tankok kiemelten hasznosak. Az egyes totemek plusz előnyöket is adhatnak, mások pedig csupán feltartják az ellenséget.

KÖZGAZDASÁG

A csatából elnyert, jól megérdemelt vagyonodat folyamatosan költsd el új tekercsekre, és kísérletezz bátran! Ne feledd, hogy te is szert tehetsz egy kis plusz pénzre. Erre az egyik lehetőség az, hogy a boltban eladhatod a felesleges tekercseket a vételi árnál némileg kevesebbért. Sokkal jobb azonban, ha más játékosoknak kínálod fel a portékát, amivel a közösségi életet is javítod, és akár új barátokra is szert tehetsz.



Minden CCG szíve és lelke a kártyaépítő rész, és a Scrolls ezen a téren hatalmas repertoárjával tényleg remekül teljesít.

És hogyha mindez nem lenne elég, nemcsak a lények fajtájában fedezhető fel a bőség zavara, hanem az említett erőforrások terén is. Ezekből öt fajta van: a Growth, az Energy, az Order, a Decay, és a Wild, melyekhez saját típusú kártyák tartoznak, egyedi játékstílussal. Érdekesség, hogy egy pakliba legalább 50 tekercset kell belepakolni, hogy azt elmenthessük, a maximum limit pedig 180. A fentieket egybevetve a Mojang a világ minden lehetőségét a kezünkbe adja, hogy élvezetes meccseket vívjunk, és a nekünk tetsző stílust gyakoroljuk.

EGYET FIZETSZ, EGYET KAPSZ

A játék összetettsége miatt kimondottan a nehéz kártyajátékok közé sorolható, ám az egyensúlyt sikerült megtalálni nemcsak a lények, de a kraftolás és a mikrotranzakciók terén is. Ezt óvatosan közelítette meg a Mojang a tekercsek fejlesztésével is, amik bár továbbfejleszthetők, támadás terén nem válnak erősebbé, csupán annyi előnyünk származik belőle, hogy a meccsek végén több aranyat kapunk jutalmul – ez pedig a játék kardinális összetevője, a fő valuta, melyből még több kártyát és más finomságokat lehet vásárolni. Lehetőség van persze valós pénzzel megváltani a harácsolással töltött időt, jelképesen shardokkal, amik a valós pénz játékbeli megfelelői. Szerencsére ezzel nem lehet igazságtalan előnyre szert tenni, és nem alakul ki pay-to-win helyzet, ugyanis mindent megkaphatunk ugyanúgy játékbeli aranyért, kivéve pár olyan, a játékmenetre nem jelentős hatású extrát, mint például a változatosabb megjelenésű skinek az avatarunkra.

És még ha tekintélyes tőkével is rendelkezünk, sem vásárolhatjuk fel rögtön az összes tekercset (amiből összesen 360 fajta van), mivel a fejlesztők korlátozták, hogy mennyit lehet költeni és venni. A piacon egyszerre csak 6 egyedi tekercset lát a játékos, ami hetente, személyre szabva váltakozik, a többi véletlenszerűen vásárolható különböző mennyiségeket tartalmazó pakkokban, előre elkészített 50 darabos paklikban vagy csak önmagukban. Lehetőség van más játékosokkal is üzletelni a beépített chat-funkciónak és a feketepiacnak köszönhetően, a közösség pedig kimondottan kedvesnek mondható, segítőkész, és folyamatosan bővül.

WE ARE HARDCORE

A Scrolls mind egy-, mind többjátékos téren is rengeteg játékmódot tartalmaz. Egymagunkban skirmish és trial meccseket vívhatunk, különböző nehézségű napi feladatokat, amik után aranyat nyerhetünk. Multiplayerben egyszerű gyors meccset, ranked játékot, illetve judgement mérkőzést nyomhatunk. A rengeteg játékopció mellett pedig elegendő feladatot szolgáltat a tekercsek összegyűjtése, a különféle achievementek elérése, a ranked módról nem is beszélve.

HARDCORE

Összességében a Scrolls a többi pörgős, online kártyajátékhoz képest jóval lassabb folyású, és egy-egy meccs átlagosan akár 30-40 percig is tarthat. Ez sokakat némileg elrettenthet, ugyanis amellett, hogy sokáig húzódhat egy csata, maga a játék is fokozott odafigyelést kíván összetett rendszere miatt. A Mojang alkotása egy magában rengeteg kompetitív lehetőséget rejtő, hardcore játékmenettel rendelkező mű, amit valószínűleg egy szűkebb, erre fogékony réteg fog életben tartani. A számos lehetőségnek és érdekes játékmenetnek köszönhetően azonban mindenképp van helye a piacon, már csak azért is, mert a folyamatos meglepetések miatt lehetetlen ráunni – legalábbis azok számára, akik nem ódzkodnak egy-egy hosszabb, nyugodtabb kártyapartitól, amiért cserébe viszont valami merőben új és baromi élvezetes dolgot kapunk.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU,
1 GB RAM, 1 GB SM
3.0 VGA,
1 GB HDD

Rendkívül sokoldalú és összetett kártyajáték, ami egyszerre vegyíti a hagyományos CCG és a táblajátékok műfaját, sok-sok taktikai lehetőséggel, és baromi élvezetes játékmenettel.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Hexa alapú csatamező, gazdag tartalom, barátságos közösség és korrekt mikrotranzakciós rendszer.

KONTRA

Kusza deck build asztal, néhol kicsit kezdetleges grafika, komótos tempó.

78%

SPACE HULK ASCENSION EDITION

[IRTA TIKA] **Falakból előtörő idegenek, éles fogakkal és brutális karmokkal az egyik oldalon, a másikon pedig teljes testpáncélba öltözött terminátorok lángszórókkal, kardokkal és gépfegyverekkel – el tudtok képzelni ennél jobb kezdést?!**

1989-ben, amikor a Space Hulk táblás játék megjelent a Games Workshop gondozásában, már sejthető volt, hogy mind a téma, mind pedig a szabályrendszer nyerő lesz. A játék alapötletét ugyanis a Warhammer 40K univerzum adta, azaz végy egy hipertérben sodródó elhagyott hajóroncsot, rakd tele a bestiális kegyetlenségükről ismert génorzókkal, aztán küldj be pár űrgárdistát, és nézzük meg, mi lesz.

A sikert meglovagoló PC-s adaptációk sorát 1993-ban egy first-person/stratégia mix nyitotta azonos címen, amit aztán a Vengeance of the Blood Angels folytatással fejeltek meg három évvel később. Itt hosszú-hosszú csend következett, amíg tavaly a Full Control le nem porolta a licencet. Nos, az ő Space Hulkjuk centire követte a táblás játékot, még a dobókockát sem hagyták ki, viszont ahogy a fullba nyomott kreténnel sem gyütt Oscar bácsi, úgy itt is elmaradt a siker... A tanulság? Nem köll fullba nyomni! Az Ascension így aztán némi kiigazítással az egyik legjobb táblás adaptációvá avanzsált. Szűk, sötét folyosók, a „mindjárt a nyakadba szakad egy rém és kitépi a beled" hangulatot árasztó falak, és gépiesen menetelő űrgárdisták. A felvillanó torkolattüzek és a borzongató sikolyok utolérhetetlen szimfóniája. Mindehhez pedig tökéletes támogatást nyújt az élő egyenesben közvetítő sisakkamerák képe. Van itt minden, alienes mozgásdetektor, pszi képességekkel dobálózó Könyvtáros (Ian Watson idevágó biblikus méretű művét – Warhammer 40K – mindenkinek ajánlom olvasásra), hordozható Gatling-géppuska, lángszórók, és mindez nagyjából egy X-Com kaliberű körökre osztott játékmenetbe csomagolva.

ADATOK

KIADÓ
Full Control

FEJLESZTŐ
Full Control Studios

MŰFAJ
sRPG

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

XCOM: Enemy Unknown
2013 (2K GAMES)

Xenonauts
2014 (GOLDHAWK INTERACTIVE)

IT'S A BOARD THING...

Mielőtt részletesebben is megismerkednénk a játékkal, jöjjön egy kis szabályismeret. A Space Hulk egy aszimmetrikus, kétszemélyes táblajáték. Az egyik oldalon 5-10 űrgárdista, a másikon határozatlan számú génorzó. Utóbbiak 6 akcióponttal és számos mozgási könnyítéssel indulnak (pl. haladás közben a 90 fokos fordulás nem jelent pontveszteséget), viszont csak közelharci támadásuk van. Nyilvánvaló, hogy a 4 AP-s gárdista egyetlen esélye a lőfegyver és a távolság. A pályákat szűk folyosók és kisebb termek alkotják, tehát ha valaki a gótikus környezetből hiányolná a széles tereket, ne a fejlesztőket ekézze, hanem a Games Workshop tervezőit, mert hogy a táblás játékhoz ezt a koncepciót találták ki. Természetesen nem véletlenül, ugyanis karmosék számbeli túlereje és a taktika szempontjából ez az ideális közeg.

Az Ascension (már nem nyomja fullba a kretént) egyszerűen csak kihagyta a táblás játék dobókockáit a történetből, ami nagyszerű dolog. Egyrészt mert sík ideg tudok lenni, amikor a gép véletlenszerűen dob három hatost, én meg még nem láttam a saját kockáimon kettőnél több pöttyöt, másrészt pedig az ultramarinjaim sorsáról nehogy már a szerencse döntsön. Főleg, ha van jobb! És tényleg van, ugyanis minden űrgárdista hat alapképességgel rendelkezik (célzás, majré, ütésállóság, közelharc, lépésszám, látás), s minden harci kontaktnál ezek döntik el, hogy ki felé billen a mérleg nyelve. Eme tulajdonságok mellesleg fejleszthetők, mert szerepjátékvénánk is van. A küldetésekre sem lehet panasz, három káptalanból indíthatunk regimentet: az Ultramarines, a

A térkép egy jelentős része mindig sötétbe burkolózik, de pont az ismeretlen az, ami mindig óvatosságra késztet.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

CSAK FIGYELJ!

Nem lehet elégszer hangsúlyozni az overwatch funkció hasznosságát, tehát minden mozgás végére kötelező tartalékolni 2 AP-t, hogy élesíteni tudd. Fontos, hogy csak a szemből érkező fenyegetésekre reagál a gárdista, és hogy elegendő reakcióidőt hagyj. Érdemes a Perception skillt legalább a 4-es szintig erősíteni, no meg teret biztosítani a művelethez – hosszú folyosóknak ne a torkolatánál állj meg...

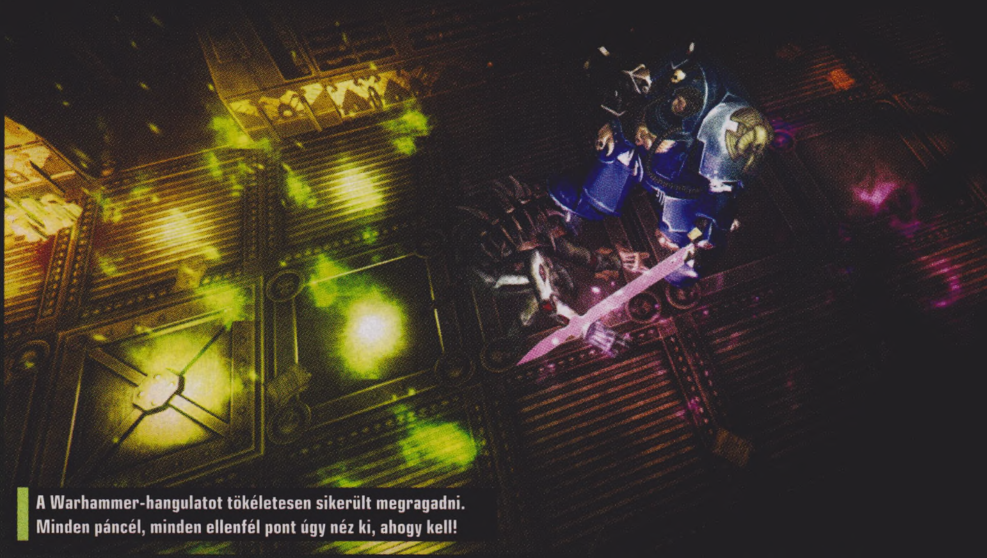
STUKKERT A FRIGÓBA?

Minden körben töltsd újra a fegyvereket! A felmelegedett stukker az újratöltés, valamint a mozgás közben is hűl, tehát három AP-t tartalékolva (2 overwatch, 1 cool down) egységnyi lépésekkel haladva megspórolhatsz egy hűtési fázist. A heavy karakternél a forgócsöves géppuska csak teljesen kiürült állapotban tárazható, maradék tíz lőszerrel – egy sorozat, ne állítsd kemény helyzetek elé!

KERÜLJ ELŐNYBE

Nem túl sportszerű, de az első pályák egyikén érdemes összelövöldözni néhány száz XP-t, és meggyorsítani az osztagfejlődést. Használd ki, hogy a génorzók száma végtelen, magyarul állítsd fel a fészkek elé alaposan biztosított helyzetbe az osztagot (kereszttűzben sem sérülnek), és pár körig csak daráld a tömeget (hullánként 10 XP). Ne felejtsd közben újratölteni és hűteni a fegyvereket!

Blood Angels és a Space Wolves képviseli a gárdistákat, mindegyik egyedi bónuszokkal felvértezve, és a három küldetéssorozat száznál is több pályáján végezhetnek rovarirtást, változatos kondíciókkal. Cipelj el például egy bombát A pontba, zárd le a zsilipajtókat, szerezz meg ezt-azt, purgálás címszóval gyújts fel néhány tetemet, és még vagy két tucat variáció, kiindulóhelyzet váltakozik az eligazítások mögött.



A Warhammer-hangulatot tökéletesen sikerült megragadni. Minden páncél, minden ellenfél pont úgy néz ki, ahogy kell!

ALIENS VS TERMINATOR

Mint említettem, szűk folyosók és végtelen számú génorzó kombinációjából áll össze a móka. Nos, a génorzók tényleg a falakból jönnek, konkrétan ventilátorfedelekre hajazó nyílásokból, amit piros koncentrikus hatókörökkel még ki is emeltek a készítők. Amennyiben az űrgárdista a körön belülre kerül, akkor blokkolja az adott járatot, ha pedig minden járatot blokkoltunk, nincs több fenyegetés. Igen ám, de a hullámokban érkező szörnyekre egyre kevesebb emberünk marad, hisz néhányan már a hátunk mögött hagyott veszélyforrásokat fedezik, s ha elmozdulnának, újra aktívvá válna az a bejárat is. Itt jön képbe a taktika és a pályatervezők munkája a hosszú folyosók, járatrendszerek ötletes elrendezésével, ugyanis mindig lesz egy olyan csomópont, amelyet lezárva esélyt kapunk a térkép másik felén az előrenyomulásra. Amennyiben a hátunk mögé kerül egy génorzó, akkor kalapkabát, tudjátok, hegyes karmok, kiömlő belek. No meg a legjobb taktika is csődöt mondhat, ha túlmelegszik-beragad egy fegyver, esetleg elfelejtünk újratölteni, vagy egyszerűen csak a harcos belehibázik egy rutinlövésbe. Az űrgárdista iszonyú keményen néz ki, böhöm csóka talpig vasban, a kezében mordály, a másik mancsában pedig egy akkora bökő (láncfűrészes verzió is van a kardból) vagy energiától izzó kesztyű, hogy azt hisszük, elpusztíthatatlan, de nem az – közelharcban legtöbbször ő húzza a rövidet. S ez a fajta kiszámíthatatlanság piszok jól áll a játékmenetnek.

Habár a borsos ár nem túl barátságos, főleg a rossz emlékű előd után, ez az újrakiadás mégis minden egyes fillért megér.

OVERWATCH!

Van tehát egy körökre osztott játékmenetünk, amit botor módon a zsáner tetejéhez az X-Comhoz próbálunk most hasonlítgatni. Itt nincs fedezék vagy térdelőhelyzet, tehát ha libasorban mentek egy folyosón, csak az első akciózhat, mindenki más méretes válltöméseket lát maga előtt. A mozgás alapból 1 AP, fordulás 90 fokkal újabb akciópont, ajtó kinyitása szintúgy, a hátrálás már két pontba kerül. Találkozás esetén a sima lövés egy, minden más – fedezőtűz, célzott lövés, sorozat, tűztámogatás, lángszórós móka – kettőt vesz el a készletből. Most érkeztünk el a legfontosabb funkcióhoz, az overwatchhoz, ami egyfajta készenléti mód, és az Istencsászár mellett az űrgárdista utolsó, s egyben legfontosabb reménye. E funkció az ellenfél körében minden közeledőt bedarál, egészen addig, amíg gazdájának fegyvere fel nem mondja a szolgálatot. Említettem ugye, hogy a fegyverek melegszenek – nos, van hűtőfunkció, ha pedig a tárak kiürülnek, akkor lehet újratölteni. A cél, hogy szintet lépjünk, s így több AP-hoz jussunk és jobb fegyverekhez; bizony léteznek kombi lángszóró-gépfegyver csodák is, amelyek már nem forrósodnak fel, de vállra szerelhető rakétákat is terveztek az Adeptus Mechanikusok, és olyan kiegészítőket, mint a szkenner, a letehető aknák vagy a hordozható erőterek.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Dual Core 2 GHz, 2 GB RAM, ATI RADEON 4000+ vagy GeForce 400+ VGA, 4 GB HDD

Látszólag ismétlődő szűk pályák, néhány útvonalon beözönlő tömeges túlerő, és az X-Comnál lényegesen gyengébb körítés – de ha a táblás vénára ráérez az ember, és értékeli a kihívást, akkor az Ascension remek időtöltés.

GRAFIKA: **80%**

HANG: **85%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Sötét hangulat, egyszerű, mégis kellően mély szabályrendszer, sisakkamerás közvetítés, rengeteg küldetés, és persze az utolérhetetlen Warhammer-univerzum.

KONTRA

Ismétlődő animációk, fapados körítés, kisebb fagyások

87%

Mindig visszatérünk a kályhához, azaz esetünkben a táblás játékhoz, ami nem baj, ugyanis onnan származik az a kitétel, hogy minden osztagban lehet egy őrmester, aki úgynevezett Commandpontokkal bővíti a lehetőségeinket, plusz az ő eszköztára lényegesen pöpecebb, mint a többi harcosé. A Könyvtáros hasonló kiemelt karakter, nála például akad egy jövőbelátós pszi képesség, ami +1 AP-t ad minden közelben álló gárdistának, na, őt se hagyjuk otthon. A lángszóró szabályrendszere szerint a heavy egységnél korlátozott a lőszer és nincs overwatch, cserébe ez egy többféle alakzatban is tüzelni képes eszköz, ráadásul a napalm plusz egy körre még blokkolja is az utat az ellenség előtt.

IN THE EMPEROR'S NAME?

Egy jó warhammeres játék receptje úgy kellene, hogy kezdődjön, hogy ne sajnáld a mozgóképet. A Dawn of War intrója szerintem több játékot adott el, mint a belső tartalom (nem lebecsülve ezzel az utóbbit). Na ez itt kérem hiánycikk, hiába, indie fejlesztő, korlátozott anyagiak. Alaposabban megnézve a környezetben gyakorlatilag 4-5 elem ismétlődik, ez meg a táblás design sara, no és a sisakkamerák animációit így olcsóbban megúszták. Ezért van például a közelharci és távolsági támadásokhoz is csupa egy kaptafás anyag. Ettől még jó, csak ha valaki adna a fejlesztőknek egy vaskosabb borítékot – kellene egy jó tollú író, sok bejátszás, kidolgozott karakterek, akik a terminátoros állapotjelentéseknél pár szóval többet is benyögnének –, máris helyben lennénk. Az MI nem váltja meg a világot itt sem, de a legrosszabb, hogy néha egyszerűen megállt a játék az ellenfél körében, és Imposibble (nincs mentés) fokozaton ez nagyon tud fájni...

HÁTUL IS LEGYEN SZEMED

Minden olyan pályán, ahol kivonás a művelet vége, azaz van Exit pont, a legkényesebb rész a gárdisták visszavonuló mozgása. Ilyenkor az elágazásokat védd, amíg a legtávolabbi ember folyamatos overwatch és hátrálás mellett el nem ér egy ilyen csomópontot. Ekkor a védőt szabad mozgással elviszed a következő csomópontig, a legutolsó társa pedig hátrálva követi, és így tovább a kijáratig!

VICCES VAGY BRUTÁLIS

A nehézségi fokok közül az Easyt hanyagold a nevetséges könnyítések miatt: a terminátorok nem halnak meg végleg, és nincsenek achievementek sem. Normalban élesedik a helyzet, de +1 AP és azonos szintű utánpótlás még jár. A Hard már durva, itt zöldfülű újoncokat kapsz a halottaid helyére, az ellenfél keményebb, gyorsabban spawnol – na ezt az Impossible-ben sikerült még megfejelni azzal, hogy kihagyták a mentést.

FIGYELD A FALAKAT

A kiindulóhelyen képezz félkör alakú védőzónát, minden lehetséges bevezető utat zárjon le egy terminator overwatch módba téve. Aztán lassan haladj előre, ne hagyj magad mögött lezáratlan útvonalakat! Léteznek szűk ventilátorjáratok, amit csak a génorzók használhatnak, ezek a legveszélyesebb pontok, ugyanis nem jelennek meg útvonalként, csak a jellegzetes formájukról lehet felismerni őket.

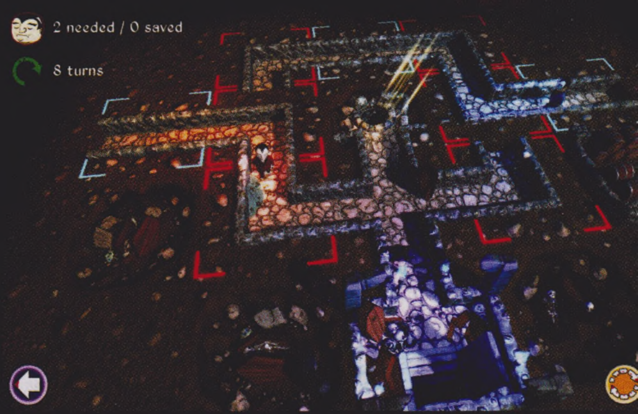
KIS LÉPÉS...

Kezdetben az Agility és a Ballistic Skill a két leghasznosabb mutató, előbbi az AP-t (lépésszám, akciók) növeli, utóbbi pedig a lövések pontosságát. Az őrmesternél a Toughness és a Weapon Skill is feltornászható 4-es értékre, ő ugyanis csak a 8. szinten kap kombifegyvert, viszont hamarabb lesz kard a kezében – de lehetőleg azért ne kerülj olyan helyzetbe, hogy azt használni is kelljen!

VAMPIRES: GUIDE THEM TO SAFETY!

[ÍRTA KREDENC] **Az elegáns úriemberekkel vigyázni kell: lehet, hogy a megnyerő külső mögött egy vérszomjas fenevad rejtőzik. A pár hónapja a J.U.L.I.A. című kalanddal jelentkező cseh CBE Software ártatlan casual mókának tűnő alkotása épp ilyen – készülj a vérveszteségre!**

A Vampires (amely időtlen ideje készül, hiszen 2012/11-es számunk indie-rovatában harangoztam be először), ahogy azt a bevezetőben említettem, egy könnyed kis casual játék látszatát kelti. A csúnyácska főmenü akár el is ijesztheti az embert, ám ha belevágsz a játékba, hamar magába szippanthat, a mechanizmus ugyanis kétségtelenül zseniális, ráadásul maga a játék már kifejezetten tetszetős, hangulatos és humoros.



A NAGYON HÜLYE DRAKULA

A Vampires egyszerű alapokra épül: adott egy pince, kövezett, labirintusszerű járóutakkal, az egyik oldalon egy kényelmes koporsóval, a másikon egy kelekótya, az éjszakai műszaktól láthatóan vérsokkos-másnapos vámpírral. Őkelme nem sokat gondolkodik, nyílegyenesen megcélozza a nyugvóhelyet – és még az se zavarja, ha belesétál a katakombába utat törő, ébredező nap első sugaraiba. Ez neki persze instant, füstszagú porrá válást, neked game overt jelent, és miután a köpenyes fickót közvetlenül nem irányíthatod (ő „lemmingszerűen" megy előre folyamatosan, míg akadályba nem ütközik, ekkor megfordul, és elindul visszafelé), a négyzetekre osztott pálya elemeit kell egérkattintással elforgatnod, hogy a szerencsétlen flótás épségben bevackolhassa magát a faláda biztonságos kényelmébe – és lehetőleg mindezt napfelkelte előtt. Az elvégzett munka függvényében pontokhoz jutsz, felkerülve az online ranglistára, és feloldod a következő pályát. A műfaj további alapvetései is megvannak, azaz minden menet elején kapsz egy célfeladatot, nevezetesen, hogy mennyi idő alatt és legfeljebb hány kattintással nyerheted el az arany- vagy ezüstérmet. A maximalisták így megcélozhatják a legfényesebb medált – de ez persze nem lesz fáklyásmenet.

Egyszerű, mégis nagyszerű, kiváló példája annak, hogy egy szimpla alapötletből is lehet tartalmas játékot készíteni.

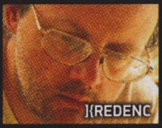
AMIKOR A NYAK VISSZASZÍV

Nem, hiszen a cseh srácok egy egész arzenált felsorakoztattak szerencsétlen vérszívóink (és sorsuk fonalának szövői, azaz a kedves játékos) megszívatására. Már a negyedik pályán két Drakulát kell elnavigálnod, az ötödiken megjelenik a piros mezes koma, aki egy kereszteződésben kényszeresen balra fordul, a hatodikon mellé csatlakozik a jobbkéz-mániás kollégája (innentől kell elkezdened térben gondolkodni), mind bonyolultabb pályafelépítéssel. És ez csak a kampány első fejezete (bár sajnos más játékmód amúgy nincs is) – a játék ugyanis kilenc helyszínt kínál, mindegyik 8-8 megoldandó szituációval, és egyre durvuló nehézséggel. A második felvonásban például beköszönnek a pincében elhelyezett, ezüstgolyót kilövő ágyúk (amitől a játék kap egy sajátos, „fordított tower defense" ízt is), melyek ellen csak úgy tudsz védekezni, hogy emberkéd lába elé pókhálót vetsz, ami lelassítja őt, mátrixosan kikerülve a skulót. Aztán jön a kereszteződésben véletlenszerű irányt választó fekete köpenyes vérszívó; aztán a következő pályán már öt (!) flangál ebből a szerencsétlenből (később szerencsére kapsz fokhagymát, amivel meggátolhatod, hogy elmenjen valamerre, bár az igénybe vehető segítségek száma is korlátozott). Aztán megjelenik egy forgó tükör. Majd kettő. Majd az önjáró karódöfőgép. Aztán a vámpírvadászok...

GYÓGYSZERT BEVENNI, KETTESKE!

A Vampires tehát egy klasszikus „trial and error" játék: egy-egy pálya megoldása egy percig sem tart, ám mire odáig eljutsz, mire rájössz, mire betanulod, mikor hová és hányszor kell kattintanod, az sokkal-sokkal több idő, plusz vér, verejték és könnyek. Ha pedig az összes etapot aranyérmesen akarod teljesíteni... nos, ebbe egyelőre én bele sem merek gondolni, így is rá kellett pihennem egy-egy menetre pár órát (na jó, napot...). És bár vannak hibái, bár helyenként túl szívatós és frusztráló, a gondosan (és aljasan) felépített, okos mechanizmussal, jó ötletekkel összerakott 72 pálya jó időre elegendő szórakozást biztosít, mindezt ráadásul szemtelenül olcsón, mindössze öt euróért mindazoknak, akik szeretik a fejtörőket – és rendben vannak az idegeik is...

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

1 GHz CPU, 1 GB RAM, DirectX 9.0 VGA, 320 MB HDD

Remek kis stratégia/puzzle, jó áron. Egy kis Lemmings, egy kis tower defense, némi vérrel és sok fokhagymával...

GRAFIKA: **80%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Kellemes látvány, jól összerakott mechanizmus, rengeteg pálya, kedvező ár.

KONTRA

Helyenként baromira frusztráló, néha ingerszegény, és sok tekintetben erősen „kazuáros".

80%

ENFORCER
POLICE · CRIME · ACTION

[ÍRTA JOHNBART] **Fellélegezhetnek a GTA-k halomra lőtt rendfenntartói, az Enforcerben ugyanis végre nekik áll a zászló: trafizás, szondáztatás, erélyes letartóztatások és (olykor) lőporos drogháborúk várnak ránk a brazil járőrszimulátorban.**

Félreértés ne essék, az Odin Game Studionál nem találták fel a spanyolviaszt (a német Astragon kiadónak szintén van budget-kategóriás rendőrszimulátora, a GTA IV-hez meg már évek óta elérhető a hasonszőrű LCPD: First Response mod), egyszerűen csak ritkák a rendőrjárőri feladatokat szimuláló programok, így mindig kíváncsian várom a témába vágó próbálkozásokat. Ami a brazil csapat játékát illeti, egyik szemem nevet, a másikba könnygáz ment: az Enforcer ugyanis alapjában véve egy szórakoztató rendőrszimulátor, aminek viszont még sincs olyan eleme, amelybe ne lehetne valamiképp belekötni.

ERŐNEK EREJÉVEL?

Maga a játék egy szabadon bejárható, hét pályára osztott sivatagi kisvárosban játszódik, itt kell helytállnia (kezdetben) zöldfülű rendfenntartónknak. Csirkeként időnk zömét a játék elején a traffipaxozás és a gyanúsan cikázó autósok szondáztatása teszi ki, a kihívások azonban rangunkkal arányosan nőnek, a közlekedésrendészet mellett így elég hamar vandálokat kergetünk, betörőket vágunk sittre, rablókat sokkolunk (mind az erélyes fellépéssel, mind az övünkön fityegő taserrel), idővel pedig egy egész drogkartellt is felszámolhatunk.

Tennivaló tehát akad bőven, a küldetések kellemesen változatosak, akcióinkat követően mentővel/lopóautóval vitethetjük el a hátramaradt kocsikat/hullákat, rambózni viszont nem érdemes, egyrészt, mert a játék bőkezűbben osztja az XP-t, ha életben hagyjuk a gazembereket, másrészt pedig a tűzharcok könyörtelensége az ArmA-szériát idézi: 2-3 pontos találattól fűbe harapunk, érdemes hát óvatosnak lenni.

HARMADIK MŰSZAK

A probléma talán éppen ebből, azaz az életszagú nehézségből fakad, technikai fronton ugyanis a játék jelenleg eléggé keresztbe tesz a rendpárti játékosoknak. A képekből gondolom látható, hogy grafikailag nem combos a játék (de audiofronton is elég vérszegény), egy minimál költségvetésből gazdálkodó négyfős indie stúdiónál viszont ez megbocsátható lenne, ha a játékmenet rendben volna. Az Enforcer viszont jelenleg ezer sebből vérzik: irányítása nehézkes (mind az autóvezetés, mind a fegyveres harc, mind a menükezelés terén, de a menekülő rosszarcúakat is képtelenség futva utolérni), mozgásanimációi darabosak, átvezetői zavaróan elnyújtottak, a tutorial pedig kimerül egy rosszul formázott szövegtömbben, ami ráadásul több helyen pontatlan is (kocsink számítógépéből például nem kérhetünk házkutatási engedélyt, noha elvileg lehetséges).

ADATOK

KIADÓ
Merge Games

FEJLESZTŐ
Odin Game Studio

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Kétmagos, 2 GHz CPU, 4 GB RAM, 512 MB VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Az alapötlet remek, a megvalósítás finoman szólva is felemás, az Enforcer műszakjának mégis van valami diszkrét bája. Várom a javításokat!

GRAFIKA: **50%**
HANG: **45%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

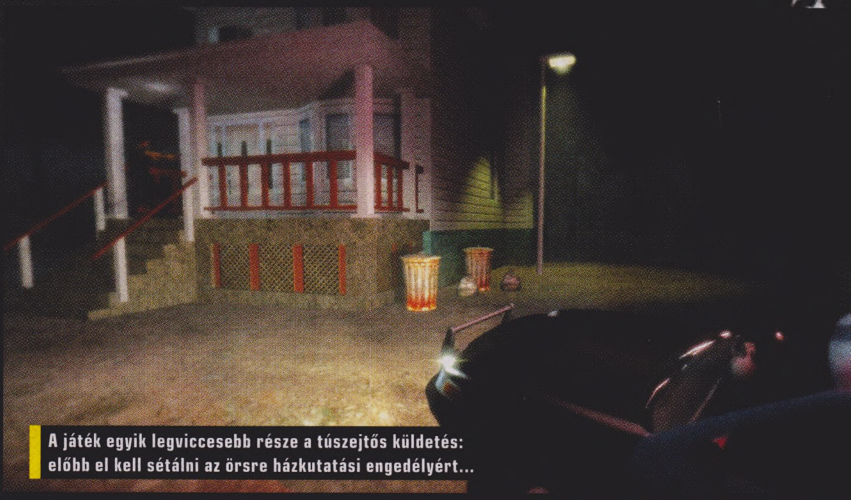
PRO

Változatos rendfenntartói feladatok, kihívást jelentő fegyveres összecsapások.

KONTRA

Rengeteg apróbb bug, nehézkes irányítás, visszafogott grafika és hangok, zavaró és felesleges életszimulátoros vonulat.

60%

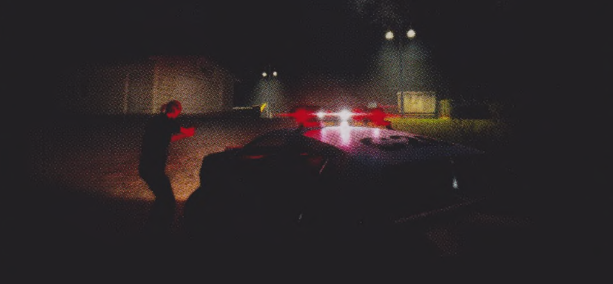


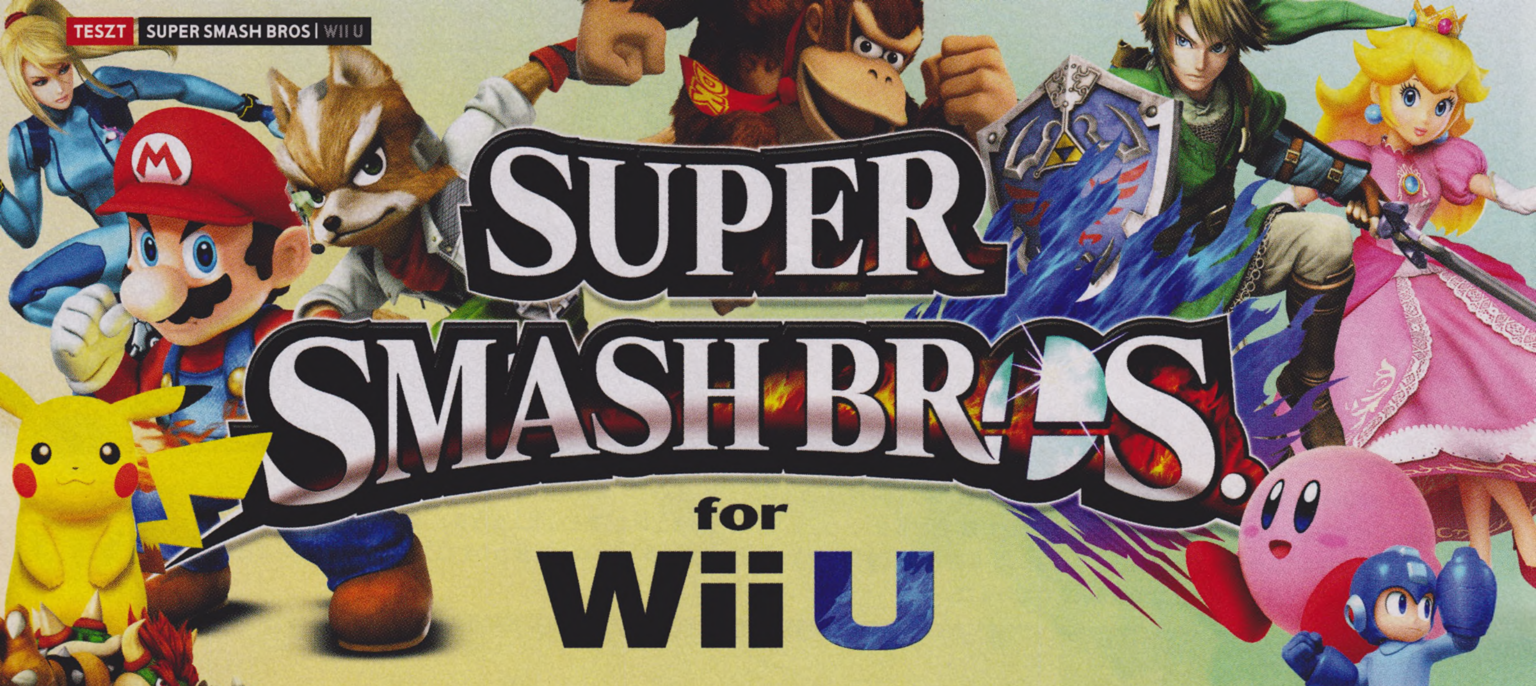
A játék egyik legviccesebb része a túszejtős küldetés: előbb el kell sétálni az örsre házkutatási engedélyért...

A játék legzavaróbb momentumai viszont nem is a fentiekből, hanem a program életszimulátoros vonulatából adódnak: karakterünket ugyanis rendszeresen etetni/pihentetni kell, a szolgálati időn kívül pedig családi/baráti találkozókat szervezni, illetve új bútorokkal csinosítani a házát, hogy növeljük motiváltságát. Leírva ez egész jól hangzik, a gyakorlatban viszont az Enforcer legnagyobb tüskéje: a Sims-vonal miatt ugyanis egyszerre csak max. 8-15 percet rendőrködhetünk, utána szünetet kell tartanunk, hogy a szolgálaton kívüli karakterrel tamagocsizzunk. Amellett, hogy mindez nem feltétlenül rendőrségi szimulációba való, elég zavaró is, ugyanis az óra ilyenkor is ketyeg: ha bizonyos ideig nem lépünk szolgálatba, kemény XP-levonással büntet minket a játék.

ZSARU BEVETÉSEN

A rendőri fellépés tehát sem technikai, sem játékmenetbeli téren nem kifogástalan, az Enforcert azonban ennek ellenére sem tudom teljesen lehúzni, egyrészt mert a játék a fentiek dacára is elszórakoztatja az embert, másrészt mert az Odin elhivatottsága egyértelmű: a csapat folyamatos kapcsolatban áll a játék (egyébként kifejezetten hálás) közösségével, és jelenleg is számtalan javítást, valamint tartalmi kiegészítést terveznek. Remélem, utóbbiak között idővel a kooperatív mód ötlete is felmerül, ez a játék ugyanis hibái ellenére is jó móka lenne egy cimborával.





SUPER SMASH BROS. for Wii U

[ÍRTA MCMACKO] **Bár papíron a Wii U kevésbé jött be a Nintendónak, mint a korábbi szupersikeres Wii vagy a kézi konzolos választék, azért a gépre érkező játékokra nem sok panaszunk lehet. Olyannyira nem, hogy ismét itt egy megjelenés, ami a kivételes minőségi felhozatalt erősíti.**

A Super Smash Bros. sorozat nem tartozik a szokványos programok közé, mégis azt mondhatjuk a megjelent epizódokról, hogy ízig-vérig videojátékok. Tudjátok, azon fajtába tartoznak, amelyet húsz-harminc éve is el lehetett különíteni a tömeggyártás futószalag-termékeitől, hiszen szorgos-gondos odafigyelés, szokványostól eltérő tartalmi szolgáltatások és nagyon pöpec játékmechanika áll a középpontjukban. (Ahogyan azt a Nintendo-címek legjavánál tapasztalhatjuk...) Amikor berakod a Smash Bros. lemezét a gépedbe, egyből elkap egy nosztalgikus hullám, a játék közben eszedbe jutnak a kölyökkorodban eltöltött percek az SNES vagy épp az N64 előtt. Felhőtlen, sallangmentes szórakoztatást kapsz az arcodba, csak persze a kor szellemének megfelelően tízezres fordulatszámon.

Mint bunyós cuccok, a Super Smash Bros. epizódok szintén megtörik az írt-íratlan szabályokat. Míg más verekedős mókában a tökéletesen, már-már sakkjátszmaszerűen kivitelezett mozdulatok és ellenmozdulatok sorozatán van a hangsúly, addig az SSB-játékok mellékesen rád öntenek egy nagy kartondoboznyi kacatot, behoznak a pályára rajtad kívül

akár hat-nyolc másik karaktert, végül az egészet berakják egy japán zenedoboznak álcázott centrifugába, és bumm! A végén már azt sem tudod ki kivel és mit miért. Na persze ezek csak az első benyomások – lássuk az alapokat, és hogy miben tudtak újítani a Sora Ltd. fejlesztői!

SSB ALAPOZÁS

Bár az SSB műfaját ténylegesen a verekedős játékokból kell gyökereztetni, a cél itt nem az ellenfél életcsíkjának leapasztása. A furfangosan kialakított pályák mind rendelkeznek oldalsó peremekkel, az ütéseinkbe pakolt lendület pedig az adott opponensek gyengülésével emelkedik. A feladat természetesen az, hogy a pályáról kipenderítsük az ellenfeleket, akik az egyre-másra bekapott találatok hatására egyre nagyobbakat zuhannak, esnek, repülnek. Ha a perem széléről lepottyanunk, még nincs minden veszve, ugyanis különböző trükkös visszatérő mozdulatokkal visszakapaszkodhatunk, de van egy pont, amin túl már nem tudunk szépíteni, és óriási csóvát húzva magunk után repülünk el a végtelenbe. A harcnak ekkor sincs még vége, bár kismillió módosító szabhatja meg, hogy épp mi a győzelmi feltétel.

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Bandai Namco

MŰFAJ
verekedős

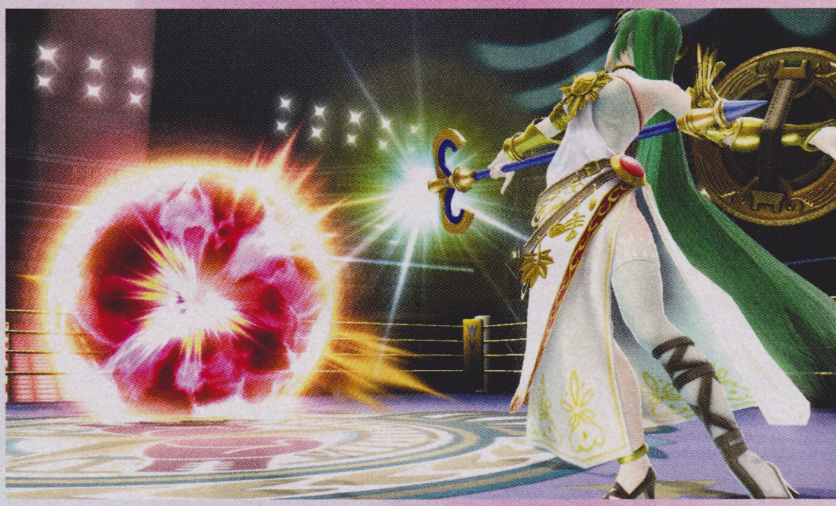
MULTI
van

STÍLUSMINTA

Super Smash Bros. Melee
2001 (NINTENDO)

Super Smash Bros. Brawl
2008 (NINTENDO)

Eddig nem is lenne izgalmas a mutatvány, az SSB azonban jóféle nintendós őrülettel bolondítja meg a szokatlan alapokat. Az arénákban csak úgy hemzsegnek a mindenféle power-up jellegű bónuszok, a pályák gyakran maguk is önálló életet élnek, és több környezeti veszélyforrást is rejtenek. Nem kell csodálkozni, ha az egyik sarokban Link (a Zelda-sorozat hőse) egy Super Scope-pal (a Super Nintendo fénypisztolya... izé fénybazookája) osztja a másik oldalon piros gombától megnőtt Sonicot, miközben a Duck Hunt kacsája és kutyája egy óriási Pac Man elől menekül egy emelettel feljebb. Hihetetlenül szellemes videojátékkultúra-katyvaszt agyaltak ki a HAL Laboratory veteránjaiból verbuvált fejlesztők. A poén működik a frissen ismerkedő SSB játékosoknál is, hiszen a színes kavalkád kis betanulással az első perctől kezdve jópofa szórakozást garantál. Persze a régi motorosok is maximálisan megtalálhatják a számításukat az SSB címekben. Annyi hivatkozást, gondosan összerakott kikacsintást és rejtett poént, mint amit a Smash Bros.-okban látunk, máshol nem igazán tapasztalhatunk. Kissé furcsa és kaotikus lehet az, ami egy-egy meccs alatt lepörög a szemünk előtt, mégis minden rendszerszerűen működik. Az SSB szabályrendszere olyan trükköket és finomságokat enged meg, melyeknek köszönhetően profi szinten is újabb héjakat hámozunk



le a bunyó rétegeiről. És akkor a teljesen eltérő karaktermozdulatokról, a pályák leosztásának trükkös apróságairól és a legextrémebb bónusztárgyak képességeiről egy szót sem ejtettünk...

A WII U VÁLTOZAT

Nos, a készítőknek a megelőző Brawlhoz képest nem volt könnyű dolguk a természetes fejlődés fenntartása érdekében, ugyanis a sima Wii-re megjelent epizód szinte mai fejjel is elismerésre méltó tartalmi színvonalat képviselt. Ennek ellenére a Wii U-s felvonásnak sem kell szégyenkeznie, hiszen az elvárt mennyiségi és minőségi faktorok mércéjét lazán hozták a japán készítők.

A karakterfelhozatal-lista önmagában is elég impresszív, lévén 49 harcos vár arra, hogy kiismerjük a küzdési stílusukat, és végigzongorázzunk a mozdulataikban rejlő gegparádén. A tizenöt új harcos sem kevés – külön öröm, hogy a már említett Pac Man vagy a visszatérő Sonic mellett maga Mega Man is a lista részét képzi, mint „külsős" bunyós. A játékmenet szempontjából középutat választottak a fejlesztők, és megpróbálták a Brawl lazasága, valamint a Melee hardcore tempója közé belőni a program nehézségének a stílusát. Nincsenek pályák közti átalakulások (Samus például alaprucijában és a Zero Suitban is külön karakterként jelenik meg), hiányzik a véletlenszerűen szívató, fenékre ültetős mozdulat, és a peremfoglalós védekezést is átszabták a készítők. A tonnányi egyéb apróság mellett természetesen a karaktereket is újrasúlyozták, a méretükkel is variáltak, de az sem elhanyagolható tényező, hogy egyes spéci mozdulatok is újra lettek gondolva. A változtatásoknak nyilván nem fog minden rajongó örülni, de úgyis hosszú hónapok intenzív multiplayer-meccsei igazolják majd ezen apróságok létjogosultságát.

Már a Melee esetében is hihetetlenül kiemelkedő munkát végeztek a HAL grafikusai, a Brawl után viszont a Wii U-s epizód a mindenkori SSB mércéhez képest nem ugrik akkorát a látvány tekintetében. A 1080p-s kép persze parádés, viszont a karaktermodelleknek és a háttereknek talán nincs akkora horderejük, mint korábban tapasztalhattuk. Ami azonban elvitathatatlan: a Full HD felbontás melletti 60 fps igencsak lenyűgöző tulajdonság, ami akár nyolc harcos esetén sem szenved csorbát. Egy komplex játékmechanikával bíró, ügyességi címnél ez pedig tudjuk, micsoda fegyvertény bír lenni. A technikai részhez tartozik még, hogy a program elsők között lesz kompatibilis a Skylanders bábukra hajazó Amiibo figurákkal, melyek segítségével fejleszthetjük, sőt új mozdulatokkal is felruházhatjuk karaktereinket.

Oldalakon keresztül lehetne sorolni a játékmódok széles tárházát, amelyben az utolsó fogaskerékig megpiszkálható szabályokon keresztül a saját magunk képére formálható pályákon és Mii harcosokon át a multiplayer-lehetőségekig mindent megtalálhatunk. A program egyik legfőbb motivációs erénye mégis az, hogy folyamatosan, állandóan bombáz minket valami bónusszal, karakterrel, új pályával vagy megoldandó új kihívással. Ha valamibe bele kell kötni, akkor az Adventure mód hiánya mindenképp a komoly negatívumok listájára írandó. A legutóbbi Subspace Emissary után mondjuk nehéz valódi újdonsággal előrukkolni, de a pótlékként bekerült Classic opció mégsem helyettesíti a kalandmódot.

A Wii U nem rendelkezik túl sok „must have" címmel, de az új Super Smash-játék egyértelműen ez a kategória.

CSAPASSUK!

Rettentő frankón összerakott bunyós anyag tehát a Wii U-s Super Smash Bros., amely a kaotikus felszíne alatt jól átgondolt mechanikát és zavarba ejtően sokszínű tartalmat kínál. Az egyetlen bűne, hogy a mindenkori színvonalhoz képest értelmezett csúcsokat már a Brawl idejében elérte a program, így kevéssé fog újdonságként hatni a frissen kínált csomag. Az Adventure módért is hullattunk pár könnyet, de ez legyen a játékkal a legnagyobb probléma. Wii U tulajként balgaság kihagyni!

ÉRTÉKELÉS

Szerelmeslevél a Nintendo-rajongók és azon bunyós játékosok számára, akik a Brawl (vagy a Melee) óta nem tudnak szabadulni ettől a furcsa, felemelő, ámde mindig vidám pofozkodástól. Nem fogja mindenki szeretni, ettől függetlenül kipróbálni tényleg érdemes.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Irgalmatlan sok karakter, finomított játékmenet, látványos grafika – itt a Wii U következő „kötelező" játéka!

KONTRA

Akik régóta Smash Bros. rajongók, azoknak ismerős lesz az élmény, és az Adventure mód hiánya is fájó.

85%

DESTINY

EXPANSION I
THE DARK BELOW

[ÍRTA WILSON] **„Év játéka" összeállításunkban az Assassin's Creed: Unitynak ítéltük a csalódás különdíját, pedig legalább annyira kellemetlen élmény volt a Destiny is. A Bungie-nak az elmúlt év legvégén nyílt először lehetősége javítani, de a monumentálisnak szánt FPS első letölthető tartalma sem egészen olyan lett, mint amilyennek lennie kellene.**

Az Activision és a letölthető tartalmak közti viszony egy örökös, kifogyhatatlan téma, amiről obszcén mennyiségű cikket lehetett írni az évek során, és nagyon úgy tűnik, hogy amíg világ a világ, ez így is marad. Hiszen elég csak mondjuk az idei Call of Duty-epizódot megnézni, ahol már eljutottunk oda, hogy egy korábban sztenderdnek számító játékmódért (a zombivadászatért) is külön kell fizetni, méghozzá nem is keveset, és a majdnem egy teljes játék árába kerülő Season Pass megvásárlása az alapcsomaggal együtt annyira természetessé vált, hogy már csak kevesen húzzák fel a szemöldöküket ennek láttán. Ez egy már alapjáraton is tartalomban gazdag játék esetében még megbocsátható – ám a Destiny minden volt, csak tartalmas nem: nyúlfarknyi, alig pár óra alatt letudható sztoriküldetéseit csak egy maréknyi strike-küldetés, egy darab raid-térkép, és egy nem mindenkit érdeklő kompetitív multiplayer volt képes kiegészíteni, semmi más, rákényszerítve minden kitartó érdeklődőt nemcsak a grindelésre, de pár küldetés folyamatos ismételgetésére, mindezt játék és hosszú távú szórakozás címén. Ez a fajta mókuskerék inkább emlékeztet gyári szalagsor melletti álldogálásra, semmint hagyományos értelemben vett endgame-re, de még így is megvan a szépsége: a makulátlan gungame és az önismétlő, de folyamatosan érkező bountyk miatt tényleg lehet élvezni az önismétlő játékmenetet, még ha annak nem is mindig van eredménye a véletlenszerű loot-dobálás és az időközben többször is módosított, a maximális szintkorlát utáni szintlépés miatt. A Destiny helyzete ezért meglehetősen furcsa: úgy lett több százezer aktív játékos első számú szórakozása, hogy igazi tartalom nincs benne, a célt tulajdonképpen mindenki magának jelöli ki, kizárólag a jobb felszerelésért küzdve. Innen elvileg csak felfelé vezethet az út, de az első Destiny-kiegészítő láttán mégis pont az ellenkezője történt: sem a kevés tartalmat, sem annak önismétlését nem sikerült megoldani.

Fele annyiba kerül, mint egy teljes értékű játék, mégis annyi tartalom van a DLC-ben, mint egy patchben...

MEGÉRKEZETT A SÖTÉTSÉG

A december óta elérhető The Dark Below (TDB) ugyanis csak a legnagyobb jóindulattal nevezhető kiegészítőnek vagy DLC-nek, annak ellenére, hogy papíron nem hangzik annyira borzalmasnak: történetorientált küldetések, új kompetitív térképek, új szintkorlát, új tárgyak. Az első figyelmeztető jel mégis már a vásárláskor felbukkan: a 20 eurós ár, amiért mondjuk vehetünk egy Alien Isolation vagy egy The Evil Within Season Passt is, itt viszont egyetlen bővítmény kerül ennyibe.

A sztoriküldetéseket egy, a Toronyban feltűnő új karakter, bizonyos Eris Morn adagolja (de csak azoknak, akik már elérték a maximális 20. szintet), akit a Sötétség kerget a bolygóra: a Hive arra készül, hogy feltámasszák egyik ősi istenüket, Crotát, így próbálva meg egyszer és mindenkorra elpusztítani a Földet. A feladat egyáltalán nem lehetetlen, és hosszúnak sem

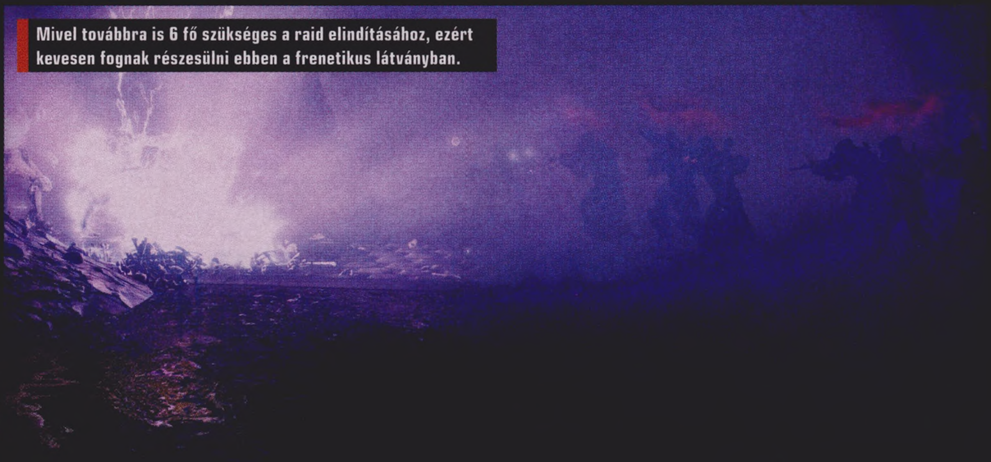
ADATOK

KIADÓ **Activision**
FEJLESZTŐ **Bungie**
MŰFAJ **FPS**
MULTI **van**

STÍLUSMINTA

Borderlands 2
2012 (2K GAMES)

Destiny
2014 (ACTIVISION)



Mivel továbbra is 6 fő szükséges a raid elindításához, ezért kevesen fognak részesülni ebben a frenetikus látványban.

nevezhető: egy közepesen magas szintű, 2-3 fős csapat akár 8-10 perc alatt letudhatja az egyes darabjait, és az utolsó, harmadik állomáshoz érkezve is inkább csak a rengeteg alattvalóval és bivalyerős pajzzsal rendelkező főellenfél jelentette magas kihívás miatt akadhat meg a szokásosnál több időre.

Igen, jól olvastátok, a DLC-ben tényleg csak három extra küldetés van, ráadásul ezek egyike sem játszódik egy teljesen új helyszínen, mindegyik egy korábban már látott és ezerszer bejárt térképen nyit meg egy aprócska kis részt, és ott sem tölt el időt. Bár ez a fajta rövidítés bizonyos szempontból kifejezetten jó – a Destiny több, feleslegesen elnyújtott, 30 perces misszióval is rendelkezett –, mégis sikerült átesni a ló túloldalára. Ez ugyanis kevés, főleg úgy, hogy az utolsó feladatot látványos grindelés mögé zárták, mivel az csak adott számú ellenfél megölése után nyílik meg.

AZ ÉBREDÉS

Pedig vannak próbálkozások a régi szabályok felrúgására: egyszer elveszik a boostolás lehetőségét, máskor a biztos menedékeket tolják halálos csapdák közé – de igazából a leosztás így se változott, ugyanaz a tánc megy ugyanazokkal a mozdulatokkal. Fedezékből ki, fedezékbe be, sorok ritkítása, bossok leverése, lootért való imádkozás.

A Dark Below megvásárlásával egy új, sebesebb Sparrow is ingyen a garázsba kerül, de szegény irtózatosan ronda...

Az előbbiek igazából egy az egyben elmondhatók a két új Strike-ról is (bár az Xbox-tulajdonosok csak egyet kapnak, a második ugyanis az év második feléig PlayStation-exkluzív), ahol magas nehézségi szinten annyira túlerősítettek az ellenfelek, hogy macska-egér harc helyett bujkálni kell, és alkalmanként, biztos fedezékből lehet csak kilőni a célpontokra, másküIönben esélytelen életben maradni.

A DLC legnagyobb és legélvezetesebb újítása éppen ezért nem is ez a két rész, hanem az új raid – főleg, mert még mindig nevetségesen kevés, kereken két darab található az egész játékban. A Crota's End ugyanannyira kemény, ugyanannyira könyörtelen, mint a Vault of Glass, és a belépési feltételei sem alacsonyabbak: hat fő, és az eddigi maximum szint alatt nem is lehet nekilátni. Utóbbit szerencsére 32-re emelték, de a véletlenszerűsége nem változott, vagyis még mindig a random eső tárgyakon múlik az egész, ami miatt nem lett sem könnyebb, sem élvezetesebb a grindelés. Ráadásul a kiadáskor a lehető legelkötelezettebb Destiny-játékosok életét sikerült megkeseríteni a legendás és az egzotikus gear tulajdonságainak tulajdonképpeni alaphelyzetbe állításával. Szerencsére ezt egy gyorsjavítással sikerült korrigálni, és legalább a vérlázítóan kemény raid alatt jó eséllyel meg lehet csípni a DLC kifejezetten fantasztikus új cuccait – de ember legyen a talpán, aki odáig eljut.

Szerencsére nem kell a raidben vért izzadni némi új felszerelését, a sztorit követve gyorsan megkapható a Murmur néven futó fusion rifle, amely földöntúli vonásaival nem csak kifejezetten egyedien néz ki, de nagyon hasznos is, mivel képes arc és solar elementál között is váltani. Ezt szerencsére ki is használták a Will of Crota Strike-nál, ahol a főellenség, Omnigul előszeretettel vált maga is a két elementál között, így az adott fázisában csak a megfelelő támadással sebezhető.

Ezekből az ötletekből, és persze ezekből a tartalmakból kéne még rengeteg: minimum kétszer ennyi strike-kal, legalább ötször-hatszor ennyi raiddel már egyáltalán nem lennének furák azok, akik szinte sportként űzik a Destinyt, több száz órán át pörgetve újra és újra azt a maroknyi missziót és feladatot. A Destiny ugyanis zseniális játék lehetne: gungame-je makulátlan, világ- és ellenfeldizájnja fantasztikus, csak épp nincs mögötte tartalom. Súlytalan, ráadásul bővítmény címén, felháborítóan sok pénzért annyit ad, amennyit egy Blizzard- vagy egy Valve-játék is maximum egy teljesen ingyenes patch formájában merne elsütni. Reménykedjünk, hogy a következő adag ennél jobban sikerül. Idő lesz rá, a második DLC csak tavasszal érkezik, addig pedig úgyis még ötször rá lehet unni a Destiny örök harcára, amit nem csak a saját világában vív, de a mi kegyünkért is – és mindkettőben a túlélés a cél.

ÉRTÉKELÉS

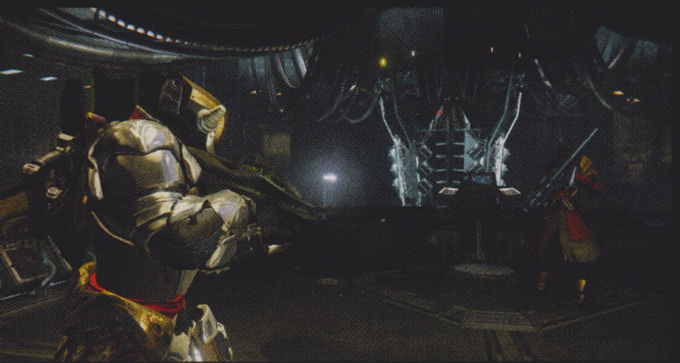
A Dark Below kitűnő példája annak, mikor egy kiadó minden fillért ki akar sajtolni valamiből, és egyáltalán nem törődik azzal, hogy értéket is kell nyújtania a pénzért. Újdonság alig van benne, és az alapjáték hibáit sem javítja.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO
Az új Raid lehetetlenül nehéz, de fantasztikus, és végre a szintkorlát is nőtt.

KONTRA
Gyakorlatilag nincs benne új tartalom, ráadásul azt is pofátlanul drágán adja.

50%



KOCSIBA SZÁLLNI ÉLVEZET

[ÍRTA BATE] **Közel öt hónap telt el a legutóbbi DayZ-rovatunk óta, és ezen idő alatt rengeteg víz lefolyt Csernarusz patakjain. Minden változást ugyan most nincs módunk felsorolni, de a legfontosabbra azért kitérünk. Tudtátok, hogy megjelent az első vezethető jármű a játékban?**

A DayZ standalone verziója 2013 decemberében vált elérhetővé a Steamen, és a játékosok egy jelentős része azóta sírdogált a fórumokon, hogy (az ArmA-programok és az eredeti mod mintájára) mikor lesznek már vezethető járművek a játékban. A fejlesztők rengeteg dolgot (halászat, perzisztens tárolók, földművelés, hőmérséklet-változás) fontosabbnak tartottak a közlekedési eszközök megvalósításánál, de időközben azért odafigyeltek a rajongói igényekre is, hiszen decemberben, a 0.51-es frissítés keretében megérkezett a DayZ első benzinfalója a V3S képében. Rovatunk legújabb részében ezt a 12 kerekű járgányt mutatjuk be nektek a lehető legrészletesebben.

NEM TEREM MINDEN FÁN

A V3S (jelenlegi verziója) egy plató nélküli csupasz teherautó, ami tényleg hatalmas előrelépésnek tekinthető a játék életében, hiszen ha találunk egyet, akkor vége az órákig tartó unalmas kutyagolásnak – persze most a DayZ-ről beszélünk, tehát a dolog közel sem olyan egyszerű, mint ahogy azt elsőre gondolnánk.

Aki már játszott a programmal, az jól tudja, hogy Csernarusz hatalmas, legtöbbször nem könnyű megtalálni azokat az eszközöket, amelyekre szükségünk van (kutattatok már sátor után hosszú órákon át?), és nincs ez másképp a V3S esetében sem. A 0.51-es patch megjelenésekor összesen húsz jármű jelent meg minden szerveren az újraindítást követően, és legalább ötven olyan fix hely létezik a térképen, ahol egy-egy teherautó véletlenszerűen felbukkanhat. Ezek közül a legtöbb az ország délkeleti részén található, különböző településeken, de azért nyugaton és északon is van rá esély, hogy ráleljünk egyre. Azt viszont fontos megjegyezni, hogy a 0.52-es folt megjelenését követően a szerverenkénti járművek számát húszról ötre redukálták a fejlesztők, tehát ha tudjátok is, hogy merre jelennek meg a teherautók (érdemes az izurvive.com rendszeresen frissülő térképeit böngészni), akkor is csupán 10% az esélye, hogy a megadott pozícióban rátaláltok egyre. A vezetés élményének megtapasztalásához tehát vagy kitartónak, vagy elképesztően mázlisnak kell lenni...

JOBB, MINT EGY TRABANT

A jó hír az, hogyha sikerült rábukkannotok egy V3S-re, akkor a dolgok nehezén már túl vagytok (legalábbis egyelőre), ugyanis azonnal be lehet pattanni a teherautóba, és indulhat a csapatás. A jármű irányítása nem tökéletes, de még mindig jobb, mint példának okáért a GTA IV-ben, szóval, aki

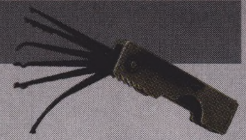
HASZNOS APRÓSÁGOK

Természetesen nemcsak a V3S került be a játékba az elmúlt hónapokban, hanem más tárgyak is, amelyek hasznosak lehetnek a túléléshez. Összeszedtük közülük azokat, amelyek számunkra nélkülözhetetlennek bizonyultak az elmúlt hetekben.

RANGEFINDER

Főleg azoknak lehet hasznos ez az eszköz, akik szeretik tartani a távolságot. Korábban mindig problémát okozott, hogy a fegyvereknél nehéz volt beállítani a célzási távolságot, ám ennek most vége, ugyanis a távolságmérő méterre pontosan megmondja, hogy milyen messze van a célpontunk. Orvlövészeknek nélkülözhetetlen eszköz, de vadászathoz sem jön rosszul. Figyelem, a használata 9 voltos elemet igényel!

LOCKPICK



A tolvajkulcs elsőre haszontalan eszköznek tűnhet, de valójában életmentő is lehet. Ugye mindenkinek megvan az az érzés, mikor bemegy egy katonai épületbe, és folyton a háta mögé les, hogy nehogy meglepje valaki? A tolvajkulcs biztosítja a nyugalmat, hiszen használatával bezárhatók az ajtók, amiket ezt követően csak nagy robajjal lehet betörni (vagy szintén kell egy ilyen eszköz a kinyitáshoz) – így nehezebben tudnak meglepni minket.

BLUE PRESS VEST

Az újságíróknak készült mellény ugyan rikító kék (nem véletlenül), és nincs benne annyi hely, mint a katonai változatoknál, viszont azokkal ellentétben golyóálló. Akár egy egész tárnyi 7.62x51 mm-es lőszert képes felfogni, mielőtt teljesen használhatatlanná válik. Ha tehát valakinek fontosabb a védelem, mint az elérhető tárhely, érdemes ráhajtania egy ilyenre. Főleg egészségügyi épületekben lehet találkozni vele.

SUPPRESSOR

Hangtompító már korábban is szerepelt a játékban, de nem működött, csupán dísznek volt jó. A legutóbbi frissítéssel ez is megváltozott, és ezentúl már működő hangtompítókat szerelhetünk a fegyvereinkre. Külön változat van az M4-hez (NATO), és külön verzió (East) az AK-típusú fegyverekhez. Mindkét fajta jelentősen csökkenti a fegyver hangját, 50 méterről már egyáltalán nem hallható, hogy elsült a gépkarabély, szélben és esőben pedig ugyanez a távolság 30 méterre csökken. Létezik pisztolyokra szerelhető változat is belőle.

életében már legalább egyszer játszott PC-s autós játékkal, az most is boldogulni fog. A V3S tökéletesen megállja a helyét az utakon és általában a terepen is, vezethető külső és belső nézetből, lőhetünk belőle, és egyedül a nagyobb emelkedők (minimum 50 km/h-val kell nekiszaladni), illetve a szűkebb városi utcák okozhatnak komolyabb gondot neki.

Vezetni tehát roppant egyszerű, arra viszont mindenkinek fel kell készülnie, hogy semmi nem tart örökké, így a benzin sem, márpedig a teherautónknak naftára van szüksége, amit bizonyos időközönként pótolni kell. Talán mondanunk sem kell, hogy ez sem lesz kifejezetten egyszerű feladat.

MAD MAXNEK AZÉRT NEHEZEBB DOLGA VOLT

Bár Csernaruszban találhatók benzinkutak, hagyományos tankolásra nincs lehetőség. Az első dolog, amire mindenképpen szükségetek lesz, az egy benzines kanna (Gas Canister), ami az esetek jelentős részében már eleve tartalmaz valamenynyi üzemanyagot (30-70% között). A tárolóedény szerencsére nem olyan ritka, mint maga a jármű, iparban használatos felszerelésről lévén szó leginkább pajtákban, garázsokban, depókban és gyárakban bukkan fel, illetve az ezek mellett található melléképületekben. Ha ráleltek egyre, akkor rögtön látszik, hogy mennyi benzint tartalmaz (akárcsak a kulacs és a műanyagpalack esetében), viszont a kannát egyetlen hátizsákba sem lehet betenni, így vagy kézben cipelitek, vagy trükközéssel valahogy ráaggatjátok a karakteretekre.

Amennyiben megvan a szürke edényzet, és akad benne valamennyi nafta, akkor vele a kezünkben a V3S üzemanyag-betöltő nyílása mellé állva megjelenik a „Fill Tank" opció. Ahhoz, hogy a teherautónk tele legyen benzinnel, négy teli (100%) kanna tartalmát kell beletöltenünk. Mivel olyan soha nem lesz, hogy egyszerre találunk négy teli tárolót, muszáj lesz valahogy újratölteni a nálunk lévőt – ekkor jönnek képbe a töltőkutak. Utóbbiakból rengeteg van Csernarusz-szerte, de legkönnyebben az út széli üzemanyag-állomásokon bukkanhatunk rájuk. Ha a megfelelő helyen vagyunk, akkor nem kell mást tenni, mint szintén kannával a kézben a töltőfejhez sétálni, és máris felbukkan a „Fill Canister" opció (megtölteni viszont csak üres, azaz 0%-on lévő edényt lehet).

Ha a DayZ istenei is úgy akarják, akkor a fenti megoldásokat ismételve tele lehet csurgatni a V3S tankját, ami elegendő lesz ahhoz, hogy párszor körbeutazzátok az egész országot (egy kör egyébként nagyjából negyven percet vesz igénybe).

NÉZZÜNK A JÖVŐBE!

Cikkünk írásakor a 0.52-es DayZ verzió a legfrissebb, és jelenleg, ha rábukkanunk egy járműre, akkor azonnal beszállhatunk, és már adhatjuk is a gázt. Azonban nem mindig lesz ez így, hiszen a jövőben várható, hogy feltűnnek majd a térképen olyan V3S-ek, amelyek csak akkor lesznek működőképesek, ha előbb megszereljük őket. A 0.51-es frissítés fájljai között már felbukkantak olyan alkatrészek, amelyekből arra lehet következtetni, hogy a jövőben várhatók elsőre működésképtelen járművek, illetve meg lesz rá az esély, hogy a teherautók használat közben lerobbanjanak. Jelenleg annyi biztos, hogy a fejlesztők már dolgoznak az aksi (Battery), a kipufogó (Car Exhaust) és kétféle gyertya (Spark Plug és Glow Plug) megjelenésén, melyek idővel szükségesek lesznek, vagy cserére szorulnak majd ahhoz, hogy elindulhassunk a járművünkkel.

Hogy ez mikor kerül bevezetésre, arról még nincs biztos információ, viszont remélhetőleg addig nem kell majd ezzel foglalkozni, amíg a teherautó működése nem lesz tökéletes. Hibák még akadnak bőven, és ha sikerül találnotok egyet, akkor az alábbi dolgokra kell fokozottan figyelnetek:

- Habár a V3S terepen is megállja a helyét, érdemes inkább az utakon közlekedni vele, mert könnyen előfordulhat, hogy a járatlan utat választva a teherautó egyszer csak belehull a semmibe.
- Ha van rá mód, akkor kerüljétek a hidakat, ugyanis van rá némi esély, hogy átautózva rajtuk összeomlik a program. Ha nincs lehetőség a kikerülésükre, akkor a lehető leglassabban keljetek át rajtuk, mert így akár meg is úszhatjátok a problémát.
- Ugyan kiváló ötletnek tűnhet, hogy a zombikon (esetleg más játékosokon) áthajtva vessünk véget az életüknek, egyelőre ezt nem igazán javasoljuk, ugyanis az ilyen akciók nem egyszer a játék, vagy akár a szerver összeomlását is okozhatják.

APRÓSÁGOK, AMIKET JÓ TUDNI

A teherautó egyik legszórakoztatóbb hibája, hogy most még kétéltű, tehát nyugodtan belegázolhattok vele a tengerbe, nem fog problémát okozni neki. Ennek ellenére nem érdemes nagyon eltávolodni a parttól és a fenéken rodeózni, ugyanis a karakteretek simán megfullad, ha nem szálltok ki időben a víz alatt lévő járműből.

A V3S-t mindenképpen érdemes kipróbálni, de ezzel együtt tisztában kell lenni azzal is, hogy a használatával azonnal felhívjátok magatokra a figyelmet. A teherautó rendkívül hangos, jól látható (főleg, ha a narancssárga verziót fogjátok ki a négy elérhető színből) és nemcsak a helyszínen lézengő zombikat vonzza be, de az elindítását követően a többi közelben lévő játékos is azonnal megtudja, hogy merre jártok. Figyelem! A kasztni ugyan golyóálló, de az ablakokon keresztül simán ki lehet lőni a sofőrt. Szóval csak okosan!

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/dayz

Dungeons & Dragons & Monitors

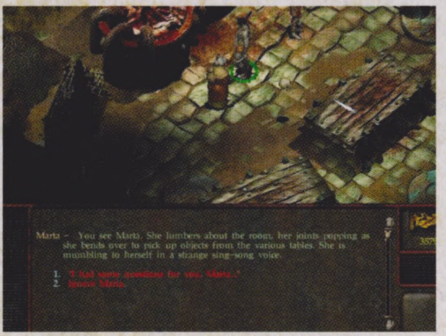
[ÍRTA **QUAD**] ***A papír alapú Dungeons & Dragons és a videojátékok világa mindig is szorosan összefonódott – az első két szerepjáték (D&D és Dungeon) nem hivatalos feldolgozása volt a vadonatúj, az amerikai egyetemeket meghódító játéknak. Azóta közel száz D&D-adaptáció született, és számuk ma is egyre csak nő. A legújabb, az Icewind Dale: Enhanced Edition épp csak megérkezett – érdemes lehet tehát visszatérni a nagy elődökre!***

A D&D-játékok hosszú sora tehát egyetemi hallgatók lelkesedésének és a szerzői jogok semmibevételének köszönhető – az első igazi, dobozos, hivatalos feldolgozások pedig a Mattelnek. A kvarcjáték ma már csak történelmi értéke miatt keresett, de a Cloudy Mountain és a Treasure of Tarmin már igazi játék volt, véletlengenerált labirintusokkal, főellenfelekkel, háromfős partival és 1982-höz képest rendkívüli hangtechnikával, ahol a sötét kazamatákban ellenfeleinket a sziszegésükről, sikolyukról azonosíthattuk be. Persze ezek az alkotások az AD&D jogokat kizárólag a borítón és a címképernyőn használták, maga a játék egyik hivatalos világhoz sem kapcsolódott, és a játékmenetnek sem volt sok köze az igazi szabályokhoz.

ARANYKOR, ARANYDOBOZOKKAL

Az igazi Dungeons & Dragons jogait birtokló, a játékot folyamatosan fejlesztő TSR 1985-ben akkoriban szinte ismeretlen módszert választott videojátékok elkészítésére: tendert írt ki. A pályázaton elindult az Electronic Arts, az Origin, a Sierra On-Line, vagyis a korszak legnagyobb kiadói – ám végül a kincset érő hétéves exkluzív szerződést a legkisebb jelentkező, a Strategic Simulations Inc., ismertebb nevén az SSI nyerte el. A parányi cég addigi története társasjátékok élethű portolásával telt, és a TSR vezetősége pont azért döntött mellettük, mert imádták ezeket a jól sikerült, az alapokhoz hű átiratokat.

Az első játék az SSI-től végül 1988-ban jelent meg gyönyörű aranyszín csomagolásban, és egy csapásra igazi klasszikus lett. A Pool of Radiance pontosan ugyanazt a karakterkreálást hozta, mint az igazi D&D (bár csak négy kaszttal), a jól ismert varázslatokat vethettük be, és a varázstárgyak is a DMG lapjairól származtak. Igaz, a sztori sosem emelkedett túl a „verjük le a banditákat a város körül" klisén, de a nagyszerű látványvilág és a D&D szabályainak teljes átvétele igazi sikerré tette. A három folytatás (Curse of the Azure Bonds, Secret of



the Silver Blades, Pools of Darkness) mindegyike ezt a formulát követte, csak persze egyre magasabb szinten, egyre vadabb csatákkal – de mivel karaktereinket tovább lehetett vinni egyik részből a másikba, ezt mindenki imádta.

A siker hatására az SSI talán kicsit megrészegedett, egymást követték az új és új játékok, trilógiák. A feldolgozások terén következett a Dragonlance repülő hüllőkkel teli birodalma (Lance-trilógia, Krynn-trilógia), Mystara világa (Order of the Griffon, Fantasy Empires), majd a különlegesebb birodalmak is. Az első Dark Sun-játék pompás lett, az első két Ravenloft-feldolgozás is beváltotta a hozzájuk fűzött reményeket, de ezt követően, a kilencvenes évek közepén a technikailag mindig is kicsit elmaradott SSI igazi mélyrepülésbe kezdett. A második D&D MMO (az 1991-es Neverwinter Nightsot követő 1996-os Dark Sun Online) hatalmas bukás lett, és az óriási reklámkampányokkal felvezetett megajátékok is mind-mind csalódást okoztak, legyen szó a Menzoberranzanról, a Wake of the Ravagerről vagy a Death Keepről, ami végül az utolsó SSI-játék lett a Dungeons & Dragons recept alapján.

Különleges fejezetet jelentenek ebből a korszakból a Westwood által fejlesztett címek, melyek közül a legismertebb természetesen az első két Eye of the Beholder (a harmadikat már nem ők készítették, az olyan is lett). A Dungeon Master nyomdokain haladó, belső nézetet használó játék nagyszerű látványvilágával, egyszerű, de érdekes történetével és persze a Mega CD-verzió zseniális elektro zenéivel meghódította a világot. A többi Westwood-adaptáció már nem ennyire ismert, bár a kis túlzással repülőszimulátornak is beillő

Tucatfantasy helyett

Bár a mai hivatalos D&D-világok nagy része a jól ismert fantasyklisékre épül (persze egy-két érdekes, egyedi vonás mindig van), a kilencvenes években az akkori jogtulajdonos TSR jóval változatosabb játszótereket teremtett. Némelyekből videojáték is készült – íme a három legérdekesebb ezek közül!

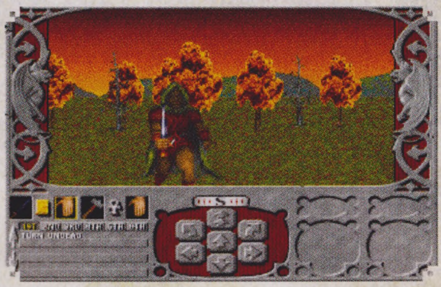
Al-Qadim: The Genie's Curse

- **A világ:** Ahogy a névből is kitalálható, az arab mondavilág misztikus világáról van szó; Zakhara sivatagokkal teli birodalmát dzsinnek, szent orgyilkosok, kalifák és elementálmágusok népesítik be.
- **A játék:** A korszak (1994) D&D-felhozatalához képest jóval egyszerűbb és akciódúsabb a játékmenet. A történet érdekes, az irányítás elfogadható, a grafika kellemes – kicsit felújítva még ma is abszolút megállná a helyét.

Spelljammer: Pirates of the Realmspace

- **A világ:** Gyönyörűen kifaragott elf fahajók orbitális pályán, ork űrkalózok, ptolemaioszi elméletekre épült univerzummal. Zseniális!
- **A játék:** Elite a középkorban, avagy itt is lehet kereskedni, kalózkodni, vagy épp a rablókra vadászni, csak minden D&D kellék mellett. Hajók közti csaták, landolás bolygókon, közelharc – mint az Assassin's Creed hajós része, csak persze az űrben, varázsolgatva, mágikus tárgyakat zsákmányolva, szintet lépve (1992).

Ravenloft: Stone Prophet



- **A világ:** Zombik, vámpírok, ghoulok és sötét ceremóniák – igen, a Ravenloft az igazi horrorbirodalom, telis-tele szörnyű lényekkel és emberi gonoszsággal.
- **A játék:** Bár az első Ravenloft-feldolgozás, a Strahd's Possession jóval ismertebb, a kvázifolytatás, az egyiptomi alvilág mítoszai által inspirált Stone Prophet még hangulatosabb, még misztikusabb és könnyebben kezelhető volt (1995).

Dragon Strike mindenképpen érdekes színfoltja a D&D-feldolgozások hosszú sorának.

SZABAD PRÉDA

A TSR a sok bukást megelégelve 1994-ben felbontotta az exkluzív szerződést az SSI kiadóval, és boldog-boldogtalannak elkezdte licencelni a D&D-jogokat, természetesen borítékolható eredménnyel. A Blood & Magic stratégiai játék, az Iron & Blood verekedős akció (!) vagy az 1997-ben is Doom 2-technológiát használó Birthright megérdemelt módon tűnt el a süllyesztőben. Ugyanerre a sorsra jutott a Descent to Undermountain, amely ugyan egész fogyasztható lett volna, ha nem egy erre teljesen alkalmatlan grafikusmotort tesznek alá, és nem félkészen adják ki.

Az Interplay-nek azonban hosszú időre ez volt az utolsó ballépése e téren, merthogy miközben e játékokat próbálták lenyomni az emberek torkán, már készült is egy kis, alig ismert stúdiónál az a remekmű, amely szinte egy csapásra ismét divatba hozta a komplex szerepjátékokat, és végső soron elvezetett az e hónapban tesztelt Icewind Dale: Enhanced Editionig.

A kis fejlesztőcsapat a BioWare volt, amely mindössze egy közepes mech-akciójátékkal a múltjában megkapta a lehetőséget a Forgotten Realms világ jogait megszerző Interplay kiadótól arra, hogy elkészítse a számítógépes szerepjátékok egyik megkerülhetetlen szereplőjét. Ez lett a három év alatt elkészült Baldur's Gate, amely közel olyan sikeres lett, mint a Diablo. Az ehhez használt Infinity Engine a BioWare és a haverokkal teli Black Isle stúdió műhelyében igazi csodákra volt képes: a gigantikus Baldur's Gate 2, a történet és karakterek terén a mai napig felülmúlhatatlan Planescape Torment, vagy a tápolást szinte művészi magasságokba emelő Icewind Dale-duó feledhetetlen százórákat szerzett sokunknak, és néhány technikai extrát nyújtó mod segítségével ezt még ma is könnyedén meg tudják tenni. A D&D szabályrendszerét – a naponta memorizálandó varázslatok kivételével, hála az égnek – teljes egészében átvevő művek gyakorlatilag tökéletes képet nyújtanak arról, hogy miként lehet, miként kellene komplex alapokra könnyen kezelhető játékot építeni.

ÉPÍTS D&D-JÁTÉKOT TE IS!

Néhány elképesztően bugos állapotban, szinte játszhatatlan formában megjelent próbálkozás (Ruins of Myth Drannor, Temple of Elemental Evil) mellett a következő évek a Neverwinter Nights-szériáról szóltak. A megjelenés közben csődbe ment Interplay helyett az Atari végezte a kiadói munkálatokat, így tulajdonképpen senki nem szólt abba bele, hogy a BioWare mit is csinál. Ennek eredménye lett a Neverwinter Nights, amely remek egyjátékos kampánya mellett egy – pár bővítés után – minden lehetőséget a játékosok kezébe adó szerkesztővel és nagyszerű multiplayer-lehetőségekkel csábított. A millió minőségi hivatalos modul mellett páratlan igényességű, játékosok által alkotott kaland is letölthető hozzá, csakúgy, mint az Obsidian-féle második részhez. Ennek utolsó hivatalos kiegészítője 2009-ben jelent meg, azóta sajnos nem sok minden érdekes történt D&D-fronton.

Az Atari megpróbált minden, korábban elhanyagolt réteget kiszolgálni, de sem az MMO (Neverwinter), sem a kézi konzolos taktikai játék (D&D Tactics), sem a konzolos hack 'n' slash (Daggerdale) nem váltotta meg a világot. Az Atari engedélyével az Overhaul Games nevű stúdió vette magára a korábbi remekek felújításának feladatát. Az első két Baldur's Gate-tel és az első Icewind Dale-lel már végeztek, és ezek néhány patch után már teljesen fogyaszthatók is lettek.

És hogy mi lesz a következő lépés? Néhány újabb biztonsági remake mellett bevallottan az a cél, hogy a Baldur's Gate 3, melyet korábban már néhányszor tető alá akartak hozni, végre elkészülhessen. Igaz, az eredeti alkotógárda nélkül ennek előre nem tudunk felhőtlenül örülni, de nem lepődnénk meg azon, ha 2015-ben végre megpillanthatnánk, hogy milyen is lesz a világ egyik legmonumentálisabb, legfelejthetetlenebb szerepjátékának következő része.

BEFEJEZETLEN JÁTÉKOK TELJES ÁRON

[ÍRTA WILSON] **Nem volt még olyan év, amikor legalább egy Gondolatébresztő ne arról szólt volna, hogy éppen melyik játékkal volt probléma, de az elmúlt esztendő ősze minden rekordot és minden képzeletet felülmúlt – és sajnos nem a jó értelemben.**

Hol vannak már azok az idők, mikor az ember a zsebpénzéből / fizetéséből nagy nehezen összegürizett megtakarításával besétált egy boltba, leemelt egy játékot, aztán hazatérve felhőtlenül szórakozott, jobb esetben minimum addig, míg el nem érte a stáblistát? Ennek a világnak sajnos leáldozott: egyrészt maguk a boltok is a háttérbe szorultak, és a helyüket átvették a digitális piacterek, másrészt a fenti leírás már arra a konzolos piacra sem igaz, ahol aztán tényleg nem kellett mondjuk telepítgetéssel bajlódni. Ismerjük már a mantrát: ma már nem játékokat készítenek, hanem szolgáltatásokat – de ha a 2014 őszi kínálatból indulunk ki, már ez sem igaz. Szolgáltatás és játék helyett inkább csak fejfájást, fájdalmat és egyéb kínokat kaptunk, ráadásul meglehetősen sok pénzért.

BEFEJEZETLEN SZIMFÓNIA

A hibák egy részéhez, és persze magához a folyamathoz az elmúlt évek során már hozzászokhattunk: az első napos javítások intézménye annyira megszokottá vált, hogy fel se tűnik, sőt, talán elvárjuk. Ennek létjogosultsága persze indokolt: egy hagyományos játék fejlesztésének „befejezése" és kiadása között minden esetben hetek telnek el, ez idő alatt pedig egy csapat és egy kiadó sem engedheti meg magának, hogy a lábát lógassa, és persze nincs hibamentes játék sem. A kritikus fontosságúakat szokás kiadás előtt kiirtani, minden más apróság pedig jöhet utólag. A probléma nem is ezzel van, hanem azzal, ha még az első napos patch után sem nevezhető befejezettnek egy játék.

Nem nagyon volt olyan esztendő, melynek során ennyire sokat csalódtunk volna.

Erre pedig a tavaly őszi kínálat több példát is hozott: egészen biztos, hogy az amúgy kifejezetten fantasztikus világgal rendelkező Unityra nem úgy fogunk elsősorban visszaemlékezni, mint a játékra, amely pazar részletgazdagsággal építette újra a Föld egyik leghíresebb városát, hanem egy olyan katasztrófára, melynek lángjai újra és újra fellobbantak. A vállalhatatlan képfrissítés, a véletlenszerű, megmagyarázhatatlan belassulások, a rossz ütközésérzékelés, az esetenként hiányzó testrészektől szenvedő NPC-k, és persze a küzdelmet feladó aktivációs szerverek gondoskodtak arról, hogy tizensokezer forint kifizetésével olyan élményt kapjunk, amire még akkor sem vágynánk, ha fizetnének érte.

És ezzel van a legnagyobb baj: egy videojáték beszerzése vásárlás, kereskedelmi tevékenység, amiért mindenki jogosan vár ellenszolgáltatást. Mert mi lenne, ha a benzinkútnál kapott üzemanyagtól véletlenszerűen lefulladna a kocsi? Vagy a cipészhez beküldött lábbelikről random időközönként leválna egy-egy darab? És itt nem kis összegről van szó; már maga az alapjáték is drága, és akkor még nem vettük számításba a különféle gyűjtői kiadásokat, vagy épp a most már szinte kötelező Season Pass vásárlást, ami így együtt már annyit kóstál, mint régebben 2-3 játék összesen.

PAVLOVI REFLEXEK

A legrosszabb, hogy ehhez már legalább annyira hozzászoktunk, mint a patchek intézményéhez. Ma már senki sem húzza fel a szemöldökét, ha arról hall, hogy a kiadáskor mondjuk, nem fut rendesen a Battlefield, ha a World of Warcraft aktuális kiegészítőjének megjelenésével előkerülő több millió játékos a bejelentkezési képernyőt bámulja, és nem Azeroth vidékét, hogy a hangsúlyos multiplayerrel rendelkező portékák online része csak hellyel-közzel szuperál.

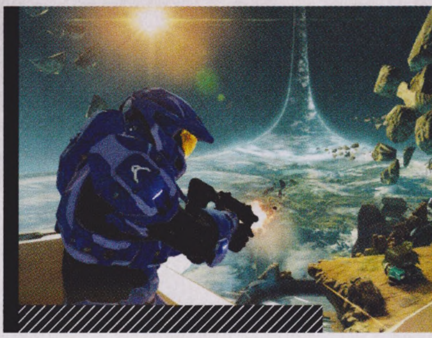
Ennyire immúnisak lennénk már a problémákra? Tényleg ennyire közömbösen kell kezelnünk ezeket, félresöpörve mindent azzal a jeligével, hogy „úgyis megcsinálják", mikor ott a Unity, ahol most már hónapokkal a kiadás után is csak elfogadható a teljesítmény a konzolos változatoknál, az online központú Driveclub, aminek pont az online funkciói nem működtek az első hónapban, vagy a Halo: The Master Chief Collection, a konzolos multi atyaúristene, ahol a multi heteken át elérhetetlen volt, és azóta is csak a szentlélek tartja össze?

Pont az utóbbi két játék volt az ősz legnagyobb nyertese: mivel mind a kettő platform-exkluzív, a Unity viszont minden gépre kijött (és mindenhol problémák voltak vele), ezért inkább azon csapódott le a mérges vevők dühe és a média

figyelme, pedig mindhárom játék megérdemelte volna ugyanazt az elfenekelést.

Ezért ráadásul a legtöbben nem a kiadáskor, hanem hónapokkal előtte fizetnek. Nem nagyon van még egy olyan ága a szórakoztatóiparnak, ahol akár évekkel korábban is a pénztárcánk mélyén turkálnak. Nem, természetesen senkit sem kényszerítenek rá az előrendelésre... inkább szuggerálják azt. Előrendelői ajánlatokkal, boltokhoz, láncokhoz kötött ajánlatokkal, kedvezményekkel, ami önmagában még nem lenne rossz (ki ne szeretne valamit olcsóbban, esetleg tartalmasabban megvenni), két eset kivételével: ha a végtermék befejezetlen, és ha szétszabdalják. Utóbbira ismét tavalyról van kiváló példa, az Alien: Isolation, ahol a SEGA meghúzta azt, hogy fogta a játék egyik legizgalmasabb bővítményét (az első Alien-film eseményeihez és legénységéhez kötődő missziót), és három részre szabdalta azt (pedig logikailag és dramaturgiailag is összetartoznak), háromszoros pénzt zsebelve be így. Olyan ez, mintha úgy mennénk moziba, hogy minden 20. percben elsötétül a vászon, és megjelenik egy felirat, hogy „dobj be még egy 500-ast a következő fejezethez". Etikátlan, botrányos magatartás, ami sajnos egyre inkább sztenderddé kezd válni a legnagyobb kiadók körében is.

A videojáték-készítés hihetetlenül rizikós, és elképesztő összegeket forgató vállalkozás, és ezért érthetjük a nagy kiadók kockázatvállalási



hajlandóságának alacsony szintjét, de akkor sem velünk kellene megfizettetniük a rossz döntéseiket, a céges politikát, ahol jóval fontosabb az előre kitűzött határidő betartása bármi áron, mint az, hogy minden ígéretet teljesítsenek, vagy legalább befejezzék a munkát, amit magukra vállaltak, és amiért sokaktól már előre elkérték a pénzt az előrendelések formájában. Szerencsére ezt a problémát nemcsak mi, végfelhasználók látjuk, de egyes fejlesztők és kiadók is: legutóbb pont a Witcher 3-at tolták el azért, mert a játék nem lett volna vállalható állapotban a februári megjelenési időpontra, és a CD Projekt RED nem vállalhatta be a bukás rizikóját, hiszen a túlélésük múlik azon, hogy Geralt harmadik kalandja mennyire lesz sikeres. Egy rossz játékba persze nem fog belebukni egy nagyvállalat sem, de egészen biztos, hogy idén ősszel minden eddiginél nehezebb dolga lesz a Ubisoftnak és az Assassin's Creed-sorozatnak, mert egy súlyos ballépés is elég volt ahhoz, hogy mindenki bizalma meginogjon a szériában és a kiadóban – és ezt jóval nehezebb visszaszerezni, mint egy játékot időre befejezni...

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

GTA: VICE CITY

➲ Szia, Tika!
Azért írok, mert a decemberi teljes játék (nekem a Vice City jutott) nem akar elindulni. Ha elindítom, azt írja ki, hogy nem talál 640x480-as videó módot. Tudsz nekem segíteni? Üdv: ➲ **BÁLINT**

Navigálj el a játék telepítési könyvtárába (X:\Program Files (x86)\Grand Theft Auto Vice City), itt keresd meg a gta-vc.exe fájlt, jobb egérgomb rajta, Tulajdonságok. A Kompatibilitás fülön a kompatibilitást állítsd át pl. Win98-ra - aztán mehet vissza rögtön az eredeti érték, a lényeg, hogy a Futtatás 640*480... opció aktív legyen, és menjen elé pipa, aztán OK.

MAFIA 2

➲ Kedves Tika!
A mostani PC Guru mellékletekből a Mafia 2-t kaptam, és rögtön telepítettem is. A játék szépen fut, az egyetlen probléma, hogy nem beszélek sem oroszul, sem csehül vagy lengyelül. A játék pedig (a telepítésnél) nem adta fel az angol nyelv lehetőségét. Le lehet valahonnan tölteni, vagy tanuljak meg oroszul? Válaszod előre is köszönöm: ➲ **LEMMING**

A Steamben a Játékkönyvtárban keresd meg a Mafia 2-t, a címkén jobb egérgomb, Tulajdonságok, felül válaszd ki a Nyelv fület, és itt lehet váltani.

➲ Sziasztok, PC Guru-szerkesztők! Van egy problémám a Maffia 2 játékkal, amit az újság mellé kaptam. Azzal a hibával fordulok hozzátok, hogy a monitorom kicsi sajnos, és nem támogatja azt a felbontást, amiben a játék el szeretne indulni. Ezzel mit tudnék kezdeni?
Kérlek szépen titeket, segítsetek! A válaszotokat előre is köszönöm: ➲ **SZABI**

A Document and settings\Felhasználóneved\AppData\Local\2K Games\Mafia II\Saves mappában van egy videoconfig.ini fájl, ezt nyisd meg Jegyzettömbben, keresd meg a felbontásra utaló sort, kb. így néz ki:
0 0 1680 1050 1 0 0 1
és írd át erre:
0 0 640 480 0 0 0 0
Mentsd el a fájlt, és próba.

FALLOUT 3

➲ Ide elég sok levelet kaptunk, ugyanis a Fallout 3 egy háklis, rettentő érzékeny jószág. Amennyiben a telepítésnél/futtatásnál a Please insert the correct CD-ROM... című átkot kapnátok a képetekbe, akkor elsőként a virtuális meghajtókat létrehozó emulátor-programokat tessék kilőni (Daemon Tools, Alcohol stb.), aztán ugyanígy a háttérben futó alkalmazásokat. Ha már semmi nem jön be, akkor egy registry-turkálóval (pl. CCleaner) a lemezemulátorok maradványait is gyomláljátok ki!
Tegyük fel, hogy a játék telepítése rendben lezajlott, és az indításnál, esetleg játék közben találkoztok váratlan anomáliákkal (fagyások stb.), akkor a következő procedúra lehet a megoldás:
Nyissátok meg a fallout.ini fájlt (My Documents\My Games\Fallout3), keressétek meg ezt a sort:
bUseThreadedAI=0
Cseréljétek ki a 0-t 1-re:
bUseThreadedAI=1
Ezután szúrjátok be a következő sort:
iNumHWThreads=2
És mentés.

FALLOUT: NEW VEGAS

➲ Kedves PC Guru!
Előre is köszönöm, hogy olvassátok ezt! Arról van szó, hogy megvásároltam a decemberi magazint, és Fallout New Vegas dobozos teljes játékot kaptam mellé. Ennek nagyon örültem, és itt jön a bökkenő, amikor Steamen aktiválni akartam, természetesen kérte az aktiválási kódot. Biztos jól írtam be, viszont a következő üzenet fogadott: „Sajnáljuk, de a következő elemek az országodban nem megvásárolhatók. A vásárlásod megszakítva." Na most én Szerbiában élek, de eddig egy aktiválásnál sem (PC Gurusnál se) voltak ilyen problémáim. Válaszotokat előre is köszönöm!
Hű olvasótok: ➲ **ZS.KRISTÓF**

Pedig ez elég gyakori jelenség, mármint hogy régiózár van a Magyarországon forgalomba kerülő dobozos játékokon. A legjobb megoldás, ha létrehozol egy külön Steam fiókot, és megkérsz egy Magyarországon élő barátot/rokont, hogy aktiválja be neked. Amennyiben az aktiválás megtörtént, úgy a lokáció már nem számít, külföldön is tudsz majd játszani.

AC REVELATIONS

➲ Kedves Tika!
Még a múlt hónapban megvettem a PC Guru különszámot, mivel kíváncsi voltam a Ubisoft új projektjeire, és szerettem volna kipróbálni az Assasin's Creed Revelationst. Nos, eme programhoz van kérdésem. Láttam a játékban a földközi-tengeri küldetéseket, és szerettem volna kipróbálni őket, de nem tudtam, hol lehet. Kerestem mindenütt, de nem találtam. Szóval ebben kéne a segítség. Hogy meglehet-e találni ezeket a küldiket, vagy külön kell Uplay-en megszerezni upontért?
Válaszotok előre is köszönöm.
Hű olvasótok: ➲ **BLUEGHOST**

A Mediterranean Traveler Map Pack fizetős tartalom, tehát például a Ubisoft/Uplay shopban szerezhető be 9,99 euróért.

SPEC OPS: THE LINE

➲ Helló!
A Spec Ops: The Line és a monitorom kellemetlenkednek itt nekem! Elindítom a játékot, elsötétül a kép, majd kiírja, hogy ,ya optional resolution is 1024xhétszázvalamennyi". Értem én, hogy a felbontást kell állítani, csak az a kérdésem, hogy hogyan kell a játék elindítása nélkül? Szép estét, ➲ **SEBI**

A Spec Ops asztali ikonján jobb egérgomb, Tulajdonságok, és a Cél mező végéhez írd hozzá, hogy "- windowed" (idézőjelek nélkül). Ha az alapértelmezett könyvtárba telepítetted a cuccot, akkor valahogy így fog kinézni: „C:\Program Files (x86)\2K Games\Spec Ops The Line\Binaries\Win32\SpecOpsTheLine.exe" –windowed
Ezzel azt érjük el, hogy ablakban fog elindulni, és a játékban már tudsz korrekt felbontást belőni – ha ez megvan, akkor a következő indítás előtt lehet is törölni a – windowed paramétert (csak azt, a többi marad).

GTA

➲ Kedves PC Guru!
Megvettem Steamen a Grand Theft Auto Complete packot (GTA III, GTA:VC, GTA:SA, GTA IV, GTA Episodes from Liberty City). Az a problémám, hogy mikor a GTA IV-nél rákattintok a „JÁTÉK" gombra, elkezd tölteni, majd kidobja a Social Clubbot, hogy jelentkezzek be. Mikor beírom az e-mailt és jelszót, rákattintok a play-re vagy a play Offline-ra, elkezd tölteni, és nem történik semmi. A Steam pedig egyszer azt írja, hogy „játékban" aztán pár másodperc múlva, hogy „online".
A választ előre is köszönöm. ➲ **DOMINIK**

Előfordulhat (sőt nagyon valószínű), hogy a GFWL kliens telepítése maradt ki: http://tinyurl.com/cdhlax6

SKYRIM

➲ Szia, Tika!
A TES V-ben legyőztem Milmurnilt, de a megölése után nem tudok tovább menni, ugyanis a sárkány „nem párolog el". Egyedül egy magyarítás (MorrorHun) és a SkyUI mod van berakva. Próbáltam egy régebbi mentést visszatölteni, de nem segített a helyzeten. Ezek ennyire bezavarnak, vagy csak én csinálok valamit rosszul? Mit csináljak, hogy kijavítsam ezt a bugot?
A választ előre is köszi! ➲ **BLUE BLUR**

Úgy gondolom, hogy a magyarítás miatt lehet, bár ángliuséknál is előfordul a dolog. Mindenesetre létezik ehhez a hibához egy kisméretű fix: http://tinyurl.com/oblk8ms

➲ Szia!
A Skyrimmel akadt gondom. Mikor elindítom, minden rendesen megy, de nem fullscreenen, és a kép fele nem látható, mert a ‚monitoron kívülre ment'. Eddig normálisan működött, csak újra lett telepítve a gépem, és ismét felraktam, de közben a leírt hibával találkoztam. Csak a magyarítást és néhány modot raktam fel a Steam Workshopból, remélem, tudsz segíteni! Hű olvasótok: ➲ BARNUS

Nyomj egy ALT+Entert, amikor így szét van csúszva a kép, ettől általában helyrebillen a rendes/teljes képernyős megjelenítés.

PAYDAY 2

➲ Sziasztok!
Egy olyan kérdéssel fordulok hozzátok, hogy a haveromék találtak a fent említett játékhoz egy olyan fájlt (a nevét nem tudom), amit Total Commanderrel kell bemásolni a játék mappájába, és hozzáadja az összes DLC-t a játékhoz. Csakhogy a barátom feje fölé a játékban ki van írva, hogy Cheater. Ő azt mondja, hogy ez a fájl miatt van, de a haverjaim is megcsinálták, és nekik nincs ez kiírva a fejük fölé. Lehet ez mégis a fájl miatt?

Válaszotokat előre is köszi: ➲ VINCE

A Payday 2-ben ugyan nincs VAC (Valve Anti-Cheat), viszont most már azt hiszem, létezik a játékban egy beépített szűrő, ami az említett CHEATER feliratot dobja rá azokra, akik a megengedettnél több felszerelést hordanak maguknál, vagy más egyéb módon csalnak. A barátod is valami hasonlót művelhet.

Megjegyzés: nem egy életbiztosítás hackelt DLC-kel ügyeskedni a Steamen...

BULLY SE

➲ Sziasztok!
A Bully Scholarship Edition játékban a Russellel való harcnál Russel energiája nem fogy. Mi lehet a baj?

Gondolom, ez az: http://tinyurl.com/osyklnh. Nos, egyetlen apró hivatkozást találtam, hogy valakinél szintén előjött egy hasonló tünet, ő azt írta, tíz percig szaladgált körbe-körbe a fickó körül, míg egyszer csak újra „élni" kezdtek az ütései...

LEFT 4 DEAD 2

➲ Helló!
Az a problémám, hogy a L4D2-ben a console-F2-t áttettem F3-ra, de ugyanúgy megmaradt F2-n is. Tudnál abban segíteni, hogy hogyan tudnám levenni F2-ről. És azt is majd be kellene állítani, hogy majd tudjak nemmel szavazni is.
A választ előre is kösz!

A Steam telepítési könyvtárában navigálj el a config.cfg fájlig. Pontos hely: \Steam\steamapps\common\left 4 dead 2\left4dead2\cfg\config.cfg, az utóbbi fájlt nyisd meg Jegyzettömbben és a bind toggleconsole sorra/sorokra keress rá, F3-ra átjavít, a bind Vote No ugyanígy F2-re, és mentés.

VEGYES

➲ Üdv gurusok!
Problémáim akadtak a tárgyban említett játékokkal.

1. **Battlefield 3:** nemrég megkaptam a játék dobozos verzióját. Rendesen, csomagolással ellátva. Viszont egy baj van vele: a játékhoz adott kód nem jó, azt írja ki, hogy hibás (mindent próbáltam, kis-nagy betű, kötőjelek, 15-ször átolvastam, hogy jó-e, de semmi), pedig a játék bontatlan volt. Nem tudom, mitévő legyek, ezért írok most nektek. Gondoltam, hogy írok az EA-nak, csak egy a baj, mégpedig az, hogy még kevés az angol tudásom (másfél éve tanulok, eddig németet tanultam).

2. **Assassin's Creed 4:** itt két kérdésem van. Az egyik, hogy amikor a játék telepítése zajlott, láttam az Aveline DLC-t, de a játékban sehol sem találom. A másik egy bug. Amikor a Conttoyor nevezetű erődben a ládát ki akarom nyitni, egyszerűen a kattanó hang után visszaül a bokorba (nem ez az egyetlen hely, ahol a bokor mellett van a láda, és szépen visszacsücsül).

Előre is köszönöm a választ.

1. Az EA ügyfélszolgálata magyar nyelven is elérhető: http://help.ea.com/hu/ Sőt magyar operátor is akad, a telefonszám: +36 1/505-95-50
2. Amennyiben rendelkezel az Aveline DLC-vel, és rendesen telepítve van, akkor a főmenü jobb felső sarkában megjelenik a lány képe (az egyjátékos rész folytatása ikon mellett) és a hozzá tartozó Play funkció, amivel indítani lehet a küldetéseit. A láda kinyitásnál állítólag különböző szögekből közelítve, és a kameraszöget is állítgatva létezik olyan kombináció, ahol sikerülhet a művelet, de ez tényleg bug. Megjegyzés a kincses ládához: volt, aki Eagle Vision üzemmódban ment oda, és pár rúgást bevitt a ládának, attól nyílt ki (példavideó: http://tinyurl.com/nfqfxk3)

FAR CRY 3

➲ Van egy kis problémám a fent említett játékkal kapcsolatban, mivel a párbeszédeknél nincs hang, de csak akkor, ha a beszélő karakter 1-2 méterre áll tőlem. Amennyiben már messzebb van, hallom, hogy suttog valamit. A játék max. hangerőn van, minden hallatszik (madarak, környezet, lövések). Nem értem, hogy mi lehet a baj.

Válaszotokat előre is köszönöm:
➲ WERACKER

Valószínű, hogy 5.1-es hangfal van beállítva a Vezérlőpultban, és ugye ilyenkor a center hangsugárzóból jönne a beszédhang, de vagy nem szól a center (kábeleket ellenőrizd), vagy le van halkítva. A Vezérlőpult – Hardver és hang – Hang szekcióban a Hangszórók kijelöl és Beállítás. Na, itt a tesztet futtasd le.

CS: GO

➲ Szia, Tika!

Mielőtt megvenném a Global Offensive-ot, szeretném tudni, hogy az éppen erősnek nem mondható gépemen futna-e egyáltalán. A gép egy Lenovo B590-es laptop, a hardvere pedig:
Intel HD 2000 VGA
2,4 GHZ-s 2 magos proci
4 GB RAM
500 GB HDD

Hát ennyi lenne, csak annyit fűznék hozzá, hogy a Dishonored, Unturned és a Men of War Assault Squad hibátlanul működik (az előbbi kettő közepes, az utóbbi akár magas grafikán is rohangál).

Igen, elszaladgál a fenti masinán. Ha tippelnem kellene, akkor azt mondanám, hogy 720p felbontáson low vagy akár medium beállításokkal stabilan 30 fps felett lesz.

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

➲ Sziasztok, gurusok!
Az a kérdésem, hogy ezen a konfiguráción képes lennék-e a Middle-Earth: Shadow of Mordorral játszani?

CPU: AMD Anthlon II X3 425 2,70 GHz
RAM: 2 GB
VGA: NVIDIA GeForce GT 430 1GB (DirectX 9 komptabilis)
OS: Windows 7 Ultimate (x64 bit)
Visszajelzéseteket előre is köszönöm.
Tisztelettel: ➲ TJARIM

A Shadow of Mordor esetében a minimum gépigény 4 GB RAM, tehát nagyon valószínű, hogy nem. Ha el is tudnád indítani, akkor is diavetítés lenne belőle, és nem játék! Egyébként elég jól optimalizált cucc, tehát 4 GB RAM-mal, low beállításokkal bőven találunk példát a YouTube-on, hogy a GT430 VGA-n már képes elszaladgálni, bár a CPU-dnál is erősebbeket javasol a minimum követelmény...

TEAM FORTRESS 2

➲ Kedves gurusok!
Problémám van a Team Fortress 2 nevű játékkal: egyáltalán nem látom a kezemet játék közben, csak a célkeresztet. Hogyan tudnám megoldani? Legyetek szívesek, segítsetek! Előre is köszönöm.

Próbáld ki az r_drawviewmodel 1 konzolparancsot.

RUSE

➲ Sziasztok!
Segítséget szeretnék kérni, a RUSE című játék magyarítása kellene, mert elakadtam. Nem értem a feladatot! 4 percem van, és nem tudom, mit kell csinálni!

Magyarítás sajnos nincs, és mivel nem írtad, hogy ez melyik pálya, így csak videós segédlettel tudlak (remélhetőleg) kirántani a pácból: http://tinyurl.com/m7zwcml (teljes végigjátszás).

4K és G-sync egyszerre? Úgy ám!

ACER XB280HK MONITOR

PC Guru AJÁNLOTT

[ÍRTA CHOCHO] Az Acer sokszorosan rákontrázott a G-sync király ASUS-ra, a gyártó ugyanis előrukkolt az első olyan gamer-monitorral, ami nemcsak az Nvidia hardveres képfrissítési eljárását ismeri, de mindennek a tetejébe 4K-s felbontással bír. Megvalósult egy álom?

Az Acer mostanában nagyon nyomul gamerfronton: nem elég, hogy a novemberi számunkban tesztelt Aspire V15 Nitrót csak egy fránya billentyűzet és egy elszállt árcédula fosztotta meg az év legjobb gamer-notebook vétele címtől, de most itt egy újabb trónkövetelő, ezúttal a játékosoknak szánt monitorok országából, ami ráadásul egyelőre veretlen bajnokként masírozik be a 2015-ös kínálat tróntermébe. Egy G-sync-es képernyőről van szó, ami az UHD-s felbontások tengerében úszkál. És bár ez idáig nem hangzik túl újszerűen, az már bizony forradalom, hogy az Acer túllépett a WQHD-s pocsolyán, és betört a 4K-s vizekre, a világon az első olyan játékosoknak tervezett monitort készítve el így, ami egyszerre G-sync-es és 4K-s. Két olyan varázsszó ez, ami minden játékos szemöldökét megemeli – és akkor még nem említettük, hogy a monitor mindezt a luxust már 220 ezer forintért elénk tárja.

A SEBESSÉG BŰVÖLETÉBEN

Akik otthonosan mozognak a gamer-hardverek világában, tudják jól, hogy arrafelé csak úgy röpködnek a százezrek, így az Acer mondhatni olcsón kínálja azt, amit senki más nem képes még csak bemutatni sem. És hogy egyelőre miért nincs másik 4K-s G-sync monitor a piacon? Nos, elsősorban azért, mert elértük a mostanában használatos csatlakozók adatátviteli korlátait. Egy játékosoknak tervezett képernyőnek 100-144 Hz-es képfrissítés mellett kell kiizzadnia magából a minimum 1920x1080-as képfelbontást. Minél több pixelt akarunk átpaszszírozni, annál erősebb csatlakozó kell, a jelenlegi csúcs DisplayPort pedig a 4K-t csak maximum 60 Hz-en képes közvetíteni – ezek után nem meglepő, hogy az Acer csúcsmonitora is legfeljebb ekkora képfrissítéssel bír. Mindezt a gyártónál 1 ms-os válaszidővel fejelték meg, amit az egyébként lassan őskövületté változó TN+Film panel alkalmazása tett lehetővé. Azt is mondhatjuk tehát, hogy az XB280HK egy érdekes házasság a múlt és a jövő között, kiválóan simulva bele a jelen gamerének minden vágyálmába. Akit tényleg a sebesség izgat elsősorban, az jobb, ha körülnéz a 144 Hz-es monitorok tájékán, ahol egyébként az Acer szintén jelen van, elég csak a tesztünkben bemutatott csúcskészülék kistestvéreként felfogható, Full HD-s XB270-széria variánsra gondolni (ebből szintén van G-sync-es változat).

AZ ACER XB280HK EGYELŐRE KONKURENS NÉLKÜLI GAMER-MONITOR, ÉS EZÉRT ERŐSEN AJÁNLOTT TERMÉK. SŐT, AKÁR MÉG IDŐTÁLLÓ VÁLASZTÁS IS LEHET.

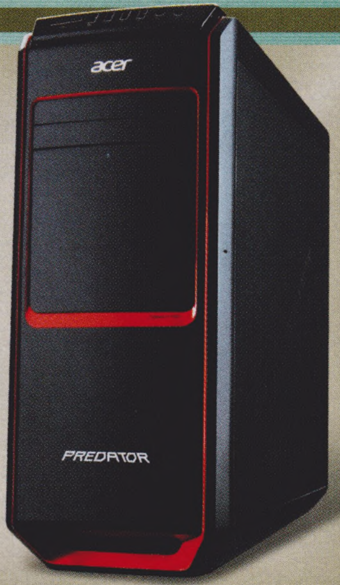
ELNYOMNAK A G-ERŐK

Eddig azonban egy szót sem ejtettünk a G-syncről, mely eljárás viszont – felépítéséből adódóan – pont, hogy alacsonyabb képfrissítési ráta esetén nyer értelmet. Aki nem tudja, mi az a G-sync, az egy részletesebb összefoglalóért üsse fel a PC Guru októberi számát, itt pedig csak egy nagyon rövid emlékeztető álljon: a videochipgyártó Nvidia saját megoldásáról van szó, ami hardveresen segíti a képernyőn megjelenített adat és a videokártya által sugárzott jelek szinkronizálását, tökéletesen szüntetve meg a képtörést (screentearing). A G-sync még csak kellően erős Nvidia VGA-kkal működik, maga az ötlet viszont minden bizonnyal a jövő útja, így csak várnunk kell egy konkurens alternatíva megvalósulására (AMD, most rajtad a világ szeme!). Addig is itt van nekünk a zöld cég csodája: egy G-sync-es monitor varázslata eltünteti az fps-ingadozás okozta képtörést, ami viszont egy 100+ Hz-es képernyő és kellően erős hardver esetében már amúgy sem probléma. Így lehetséges, hogy az Acer XB280HK a maximum 60 Hz-es 4K-s beállításokon igenis jobban profitál az eljárásból, mint a kisebb rokonai – ha másért nem, hát azért, mert nagyon kevés olyan konfiguráció létezik, ami stabilan 60 fps felett tart egy játékot ebben a döbbenetesen magas felbontásban (lásd a mellékelt, keretes írásunkat).

A G-syncnek és a 4K-nak természetesen játékban van a legtöbb értelme, így mi is nekiestünk pár ismertebb címnek, hogy megnézzük, mit is tud a monitor valójában. Nos, nem csalódtunk. A Titanfall, a Battlefield 4 és a konfigurációtól függetlenül is híresen rosszul futó Lords of the Fallen futása teljesen folyamatosnak tűnt, még úgy is, hogy az fps-érték 30 és 60 között erősen ingadozott az utóbbi két játék esetében (a monitor egyébként 24-60 fps-ig képes elsimítani a csíkozódást). Apróbb képhibákkal és akadásokkal csak az Nvidia illesztőprogram saját G-sync demójának futtatásakor találkoztunk, ezek azonban olyan minimális eltérések voltak, hogy betudtuk őket a képernyő relatíve alacsony képfrissítése miatti szűk keresztmetszetnek. Játék közben a G-sync és a 4K meggyőző

MIVEL HAJTSAM MEG?

Az Acernél is tudják, hogy egy 4K-s monitorhoz komoly erőműre van szükség, a gyártó pedig természetesen saját megoldást kínál az elméleti problémára. A Predator AG-sorozat 3-as számmal megtoldott változata a szerkesztőségünkben is járt, és bár nem mondanánk, hogy egy tipikusan 4K-ra termett gépről van szó, kiindulópontnak nem rossz. Természetesen az élet nem egyszerű, a Predator AG3-nak is négyféle kiszerelése létezik, amik 800-tól 1100 dollárig terjednek árban (megjegyezzük, egyik változat sem elég a 4K-hoz). A legolcsóbb modell egy Intel Core i5-4440-es processzort, 8 GB RAM-ot és egy GeForce GTX 745-ös videokártyát tartalmaz – mondanunk sem kell, hogy ezzel a géppel nem fogunk messzire jutni; a 900 dolláros AG3-605-UR2E viszont már egész jó alternatíva a maga Core i7-4770-es CPU-jával és GTX 760-asával. És hogy miért mindent dollárban adunk meg? Nos, azért, mert a hazai Acer csak a Predator G3610-et forgalmazza, ami egy AMD HD6570-es VGA-val és 4 GB RAM-mal került forgalomba, ellehetetlenítve a G-sync-es játékot. A magunk részéről azt mondjuk, hogy egy ilyen masina csak alapozásnak jó a 4K-s élményhez, VGA-ból sokkal-sokkal masszívabb darab kell, ha a tesztben is bevetett játékokkal akarunk szórakozni. Mi egy 6 GB-os ASUS GTX 780-as videokártyával próbálkoztunk, az eredmények pedig bennünket igazoltak: mind a Battlefield 4, mind pedig a Lords of the Fallen játszható sebességet (azaz cirka 30-70 fps közötti átlagértéket) produkált, lehetővé téve, hogy megállapítsuk, a G-sync bizony teszi a dolgát ezerrel. Ha viszont nincs ilyen erős gépetek, akkor még mindig a WQHD-s szegmensben érdemes szétnéznetek.



párost alkotnak, amit a megfelelő PC-alkatrészek birtokában bizony kiélvezhet az ember rendesen. Arra azonban tessék felkészülni, hogy nagyon sok mai játéknak egyszerűen nem áll jól a monumentális, 3840x2160-as felbontás, lévén a textúrák többségét ennél alacsonyabb pixelszámra tervezték.

NE CSAK GYORSAN, SZÉPEN IS

Mint már utaltunk rá, az XB280HK egy 28 colos TN+Film monitor, így felmerül a kérdés, hogy vajon milyen képminőséget várhatunk tőle. A színkezeléssel és a fekete mélységével nincs probléma, a kalibrálás és a beállítási lehetőségek viszont hagynak maguk után kívánnivalókat: gyakorlatilag csak pár, meglehetősen unalmas séma közül választhatunk az egyébként is fapados monitormenüben, így érdemes manuálisan beállítanunk a nekünk megfelelő árnyalatokat. Ha azonban lefutjuk a kötelező köröket, egy szép, telített színekkel és kiváló, villózástól mentes háttérvilágítással megáldott monitort kapunk, ami szinte el is feledteti velünk, hogy nem IPS. Szinte.

A betekintési szögek ugyanis messze nem olyan jók, mint azt egy prémium árkategóriás monitortól várjuk. Vertikálisan még egyáltalán nem vészes a helyzet, elvégre a 28 hüvelykes képátló a viszonylag könnyen belátható átlagba esik, ellenben horizontális irányban sajnos hajlamos elszíneződni a kép, már amennyiben nem tökéletesen szemből nézzük a monitort. Amikor játszunk, ez még annyira nem nagy baj, de például filmnézés vagy munka esetében igenis feltűnő, hogy lent és fent sötétebbek a színek, mint középen. A megoldás prózai: állítsuk be úgy a képernyő pozícióját, hogy az mindig pont felénk nézzen, és ne dülöngéljünk a székben eszelős módjára úgy, ahogy azt e sorok tétova írója szokta tenni, amikor cikket ír. Huzamosabb használat során persze szép lassan megszokjuk a betekintési szögeket, és elkezdjük szeretni a 4K-t, ami 28 colon azért már elég jól néz ki. Azt mondjuk érdemes tudni, hogy leskálázásban az Acer monitora annyira már nem ász: az 1920x1080-as vagy a 2560x1440-es felbontás homályos képet szül, amit be lehet tudni ugyan a TN-panel gyengeségének, egyszerű vásárlói szemmel nézve azonban zavaró lehet.

Egyébként, ha már a szó esett pozicionálásról, muszáj megjegyeznünk, hogy ergonómia és külalak terén az XB280HK első osztályú termék. Az anyagminőség kiváló, a panelt infarktushelyzet beállta nélkül is felszerelhetjük a nyakra, mert nem recseg és nem hajlik, szemben rengeteg más monitorral, amiket mindig nagyon félünk összerakni. A szerelés pofonegyszerű: a talpat egy beépített, kézzel is tekerhető csavarral rögzítjük a nyakhoz, amire aztán négy fémfog segítségével csatlakoztathatjuk fel az ezek után szorosan kapaszkodó képernyőt. A panel dönthető és forgatható, akár 180 fokban is, ami különösen szakmai feladatok ellátásakor tesz jó szolgálatot. Mindennek a tetejébe pedig az XB280HK olyan stabilan áll az asztalon, hogy még egy durva dühkitörést is kibír, teszem azt, ha valaki nem jól supportol DotA 2-ben. Csatlakozók terén viszont vannak hátulütői a készüléknek. Mivel G-syncről és 4K-ról beszélünk, ezért csak egyetlen videoport jöhet szóba, a már emlegetett DisplayPort, amiből egy árva darab szerénykedik csupán a panel alján. Ezenkívül mindössze 4 db UBS 3.0-s portot találunk a monitoron, amelyekből viszont kettő oldalra került. Ez bármilyen hihetetlenül is hangozhat, elég bosszantó és ostoba megoldás – nem örülünk, amikor egy monitoron a csatlakozókat abszolút elérhetetlen helyre teszik a tervezők.

URALKODÓ, KIHÍVÓ NÉLKÜL

Könnyű lelkesedni az Acer XB280HK-ért, mert jelen sorok írásakor egyszerűen nincs kihívója: a 4K és a G-sync együttes erővel csak ebben a monitorban van jelen, amely termék minden apróbb gyengesége ellenére is elég jól muzsikált a tesztelés alatt. Lehetne még sírni az alacsonyabb felbontásban is 60 Hz-ben maximalizált képfelbontás, a monitormenü fáján szerény lehetőségei, vagy épp az ULMB elérhetetlensége miatt (ami nyilván csak figyelmetlenség okán maradt az opciók között, elvégre a monitor firmware-jét más készülékekben is viszontláthatjuk), a helyzet viszont úgy áll, hogy az elsősége és a viszonylag alacsony ára miatt ez a képernyő a lehető legjobb választás, amit egy játékos lelkületű vásárló találhat a hardverpiacon. Nem is az tehát a nagy kérdés, hogy a 220 ezer forintos XB240HK jó vétel-e, hanem hogy a 60 ezer forintos felár megéri-e a G-syncet – tudniillik az Acer volt olyan vicces, hogy CB280HK néven kiadja ugyanezt a monitort, az Nvidia vezérlője nélkül, 160 ezer forintos áron. Aki csak a 4K-s láz miatt váltana, talán elgondolkodik a komoly árkülönbségen – van azonban egy dolog, amit nem szabad figyelmen kívül hagynia egy gamernek sem. A 4K nemcsak manapság luxus, de még idén egész évben az marad, és jó eséllyel csak 2016-2017 környékén válik annyira elterjedtté, hogy a középkategóriás VGA-k új generációi is kihajtsák. Addig viszont a G-sync maga lesz a megváltás, s ha már az ember gamer-monitor beszerzésére adja a fejét a fagyos januárban, miért ne akarjon időtálló megoldás mellett dönteni?

Eszköz: **monitor**
Info: **www.acer.hu**
Ár: **kb. 220.000 Ft**

PRO	KONTRA
– 4K és G-sync együtt	– betekintési szögek
– kiváló ergonómia	– kevés opció
– 1 ms-os sebesség	– csupán 60 Hz

ASUS G751JY
GAMER-NOTEBOOK TESZT

[ÍRTA CHOCHO] AZ ASUS EDDIG IS KIEMELKEDŐ TELJESÍTMÉNYT NYÚJTOTT A JÁTÉKOSOKNAK FEJLESZTETT HORDOZHATÓ GÉPEK FRONTJÁN, A G751-ES CSALÁD AZONBAN NEM CSAK A GYÁRTÓ, HANEM A TELJES TERMÉKKATEGÓRIA SZEMPONTJÁBÓL IS KOMOLY ELŐRELÉPÉSNEK MONDHATÓ. HÖLGYEIM ÉS URAIM, MEGSZÜLETETT A LEGJOBB GAMER NOTEBOOK!

Az ASUS tavaly nyáron kiadott G750JZ gamer-notebookja nem volt egy rossz masina, de sajnos látszott rajta, hogy a „nem romlott el, ne javítsd meg" filozófia jegyében készült, és nagyjából minden, az elődeire is jellemző jó és rossz tulajdonságot megörökölt. Nos, az eltelt fél év során a gyártó egy újabb csúcskategóriás G75-tel jelentkezett, az ősszel befutott, majd a tavalyi év végére nálunk is boltokba került G751JY pedig nemcsak hogy jött, látott és győzött, de a cikk írásának pillanatában egyszerűen nincs ellenfele a piacon. Hölgyeim és uraim, itt a világ legerősebb játékra szánt hordozható gépe!

A MEGTESTESÜLT ERŐ

Kezdjük a legfontosabb tudnivalóval! A G751JY-ban a Titan örökösének megjelenéséig a legerősebb Nvidia videokártya kicsinyített változata található, ami egy 4 GB saját VRAM-mal megtámogatott GeForce GTX 980M-et jelent. A frissített Maxwell architektúráján alapuló erőmű első ránézésre nem sok eltérést mutat a G750JZ-be is beépített, előző generációs 880M-hez képest, hisz az általános technikai adatai (shaderek száma, memória-sávszélesség) szinte pontról pontra megegyeznek vele. Ugyanakkor a megújult architektúra teljesítménybeli előnye annyi ráadás nyers erőt jelent, ami a hordozható változatként eleve kisebb teljesítményű 980M-et egy asztali GTX 780 szintje közelébe emeli. Notebookokhoz készült GPU-k terén ez behozhatatlan előny, a G751-en kívül pedig csupán egy másik laptop, az MSI Dominator Pro tartalmaz ilyen GPU-t (több VRAM-mal, de magasabb áron). És hogy ez a gyakorlatban mit jelent? Nos, többek között azt, hogy a legújabb játékok is tökéletes sebességgel futnak a gépen, méghozzá úgy, hogy egyáltalán nem kell grafikai kompromisszumokat kötnünk, sőt, a látványjavítókról sem muszáj lemondanunk.

A játékok sebessége attól függ, hogy melyik G751-es variánst választjuk. A nálunk járt gép az JY família legdrágább modelljének a szokásosnál is jobban felszerelt változata volt, ami azt jelenti, hogy egy Intel Core i7-4860HQ processzor, 32 GB DDR3 1600-as RAM, valamint egy 6x-os Blu-ray olvasó került bele, 1 TB-nyi HDD és 256 MB-nyi rendszer-SSD kíséretében. Ez a kiszerelés ebben a formában nem kapható, a legdurvább G751JY is „csak" 16 GB RAM-mal vásárolható meg, cirka 550 ezer forintért. Akinek nincs ennyi pénze, az se csüggedjen, mert bizony 100 ezer forinttal kevesebbért is megkapja majdnem ugyanezt a teljesítményt: 440 ezer forintba kerül a Core i7-4710HQ processzorral, 8 GB RAM-mal, és Blu-ray helyett mezei DVD-íróval felvértezett G751JY, aminek főegysége egyedül a beépített videochip miatt marad el a drágább, 470 ezernél beköszönő Core i7-4860HQ mögött. Mivel azonban az ASUS-nál blokkolták a processzorba integrált GPU-kat, ezért lemondhatunk az Optimus technológiáról, és így nem érdemes a drágább kiszerelést választanunk.

Mielőtt egyébként valaki temetné az Optimust, jó hír, hogy mivel minden megjelenítéssel kapcsolatos feladatot a GTX 980M végez el, ezért akár egy G-sync-es monitorra is ráköthetjük a gépet. Léteznek egyébként G751-ek JM és JT változatban is, ezek a kiadások viszont nem a zászlóshajó 980M-et tartalmazzák, így eléggé felejtősek.

ÉS TUDJA, ÉS TUDJA!

Bár már a gépben rejlő kakaó is elég lenne ahhoz, hogy ajánlott plecsnivel lássuk el az ASUS gépét, van még egy olyan dolog, ami miatt muszáj komolyan megdicsérni a projekt mögött álló mérnökcsapatot: ez az első olyan gamer-notebook a gyártótól, ami végre maga mögött hagyja az ezeréves TN+film panelt, és csodaszép IPS kijelzővel örvendezteti meg a látóidegeinket. A 17,3 hüvelykes, matt képernyő 1920x1080-as natív felbontással rendelkezik, a vizuális tartalmat pedig maximum 60 Hz-en tudja megjeleníteni. Lehetne most nyafogni a 120 vagy 144 Hz-es TN-képernyők nagyobb sebessége miatt, de ha megnézzük, hogyan muzsikál a G751 élesben, megtanuljuk értékelni a tökéletes betekintési szögeket és színeket, és eszünk ágában sem lesz hisztizni azért a plusz 60 fps-ért (még úgy sem, hogy ez a gép egyébként több száz képkockával röpteti a legtöbb játékot).

MÉRÉSI BEÁLLÍTÁSOK	ÁTLAG FPS-ÉRTÉK				
	LORDS OF THE FALLEN	WRECKFEST	BATTLEFIELD 4	METRO REDUX	DRAGON AGE: INQUISITION
Maximális beállítások, 1920x1080	60,0	80,8	105,2	97,5	49,4
Közepes beállítások, 1920x1080	65,6	128,9	194,6	196,2	128,5
Alacsony beállítások, 1920x1080	67,2	193,2	198,2	213,5	145,6
Maximális beállítások, 1920x1080, látványjavítók	54,0	76,1	101,0	24,9	45,5
Közepes beállítások, 1920x1080, látványjavítók	61,7	121,9	185,5	125,3	96,3
Alacsony beállítások, 1920x1080, látványjavítók	64,3	186,3	196,8	218,6	136,4

ASUS G751JY GAMER-NOTEBOOK SPECIFIKÁCIÓK

PROCESSZOR	Intel Core i7-4860HQ @ 2,4-3,6 GHz (vagy i7-4710HQ)
MEMÓRIA	32 GB DDR3 1600 MHz (gyárilag csak 8 vagy 16 GB)
VIDEOKÁRTYA	Nvidia GeForce GTX 980M 3 GB GDDR VRAM
KIJELZŐ	17,3 hüvelykes, Full HD felbontású IPS
HÁTTÉRTÁR	Samsung 256 GB SSD + 1 TB 7200 rpm HDD
OPTIKAI MEGHAJTÓ	6x-os Blu-ray író
HÁLÓZAT	Gigabit Ethernet, wifi, Bluetooth
CSATLAKOZÓK	4 db USB 3.0, 2 db jack (ki-be), 1 db VGA, HDMI, Thunderbolt
AKKUMULÁTOR	8 cella, 6000 mAh
DIMENZIÓK	416 x 318 x 53 mm (akkumulátorral együtt)
SÚLY	4,8 kg (akkumulátorral együtt)
GARANCIA	2 év
OPERÁCIÓS RENDSZER	Microsoft Windows 8.1 Pro
EXTRÁK	HD webkamera, 2-in-1 kártyaolvasó
ÁR	549.900 Ft

Természetesen nemcsak a kijelző és a hardver fontos egy játékosnotebook esetében, hanem az ergonómia is, ezen a téren pedig volt hová fejlődnie az ASUS-nak. Súly és dizájn terén nagyjából minden olyan, mint régen: az akkumulátorral együtt 4,8 kg-ot nyomó G751-et agresszív vonalvezetés és sötétszürke színvilág jellemzi, mely toposzt első ízben dobta fel a gyártó egy ezüstös, fémes sávval, ami segít kicsit stabilabbá tenni a notebook egyébként recsegésre és ropogásra hajlamos vázát. Az anyagminőség ezúttal sem mondható jónak, hisz a gép jó része pontosan abból a vacak, érintés- és karcolásérzékeny fröccsöntött műanyagból készült, mint az elődei. Amennyiben viszont az ember vigyáz a G751-re, mindig táskában tartja, és néha-néha még meg is törölgetni, nem lesz vele sok gondja. És ugye ki ne vigyázna egy olyan notebookra, ami árában egy politikus havibére körül mozog. Ami a billentyűzetet illeti, komoly előrelépésnek lehetünk tanúi a G750JZ klaviatúrájához képest. Vagyis mégsem: az ASUS tulajdonképpen semmi mást nem tett, mint visszahozta a korábbi VX-eknél már bevált érzékenységet és süllyesztést. Emiatt a gombokkal igenis jó érzés írni, főleg úgy, hogy a notebook belső felületén bőven elfér egy pár, az enyémhez hasonló lapáttenyér. Az érintőpad és az alatta található két gomb se nem jó, se nem rossz, hanem átlagos, mivel viszont a gép sok kereskedőnél egyből egérrel együtt kerül a vásárló kezébe, ez aligha lehet probléma.

AZ ASUS NAGYON JÓL GAZDÁLKODOTT AZ ERŐFORRÁSAIVAL, ÉS EGY KIVÁLÓ GÉP LETT AZ ÉVEKEN ÁT TARTÓ TÖKÉLETESÍTÉSI FOLYAMAT GYÜMÖLCSE. BRAVÓ!

AMIBEN A LEGJOBB

Az ASUS üdvöskéje végső esetben munkára is alkalmas, noha nem hinnénk, hogy bárki is azért venne efféle erőművet, hogy gyorsabban frissítsen a kép az Office-ban. Nem kérem, a G751JY játékra készült, és mi játszottunk is vele, hogy aztán naphosszat ámuldozzunk a teszteredményeken. Ahogy a cikk elején elmondtuk, a GTX 980M iszonyatosan gyors VGA, az Intel Core i7-es processzorai támogatásával pedig korunk leginkább gépigényes játékaival is elboldogul. Mit elboldogul, arcon kacagja őket! A lenti táblázatban jól láthatók a mérési eredmények: először Full HD felbontásban, a játékok saját maximális, közepes, illetve legalacsonyabb beállításai mellett mértük a notebook 3D-s teljesítményét, majd megismételtük a mérést videokártya-driverből erőltetett 8x-os élsimítás és 16x-os anizotrópikus textúraszűrés kíséretében. Az új Maxwellnek a látványjavítók meg sem kottyantak, a sokáig rémesen gépigényesnek számító Battlefield 4-et például nem tudtuk a lélektani határ átlag 100 fps alatt tartani, még 64 fős multiplayer meccsek során sem. Még a tavalyi év legjobb játékának számító Dragon Age: Inquisition is bőven a játszható skálán mozgott a maga átlagos 45,5 fps-ével, pedig a BioWare beépített benchmarkja keményen megizzasztotta a hardvert. Legrosszabbul egyébként a Lords of the Fallen teljesített: a Deck13 remek akció-szerepjátéka valahogy nem akart tudomást venni a notebook komponenseinek számítási kapacitásáról, de ez már valószínűleg a fejlesztők, és nem a gép hibája. A legalacsonyabb fps-értéket a Metro: Last Light Redux produkálta, az ukránok shader-szörnyét még a legújabb csúcskártyák sem minden esetben szolgálják ki.

Játék alatt nemcsak az derült ki, hogy a G751 hihetetlenül erős, hanem az is, hogy jól vezeti a hőt: a masina hátulján található szellőzőkből még több óra kemény megterhelést követően is csak langyos levegő áramlott kifelé, és sem a belső felület, sem a panel háta nem melegedett át. Egyedül az üzemidő miatt fájhatna a fejünk, az ugyanis az aksi minimális (100 mAh-os) növelése miatt nem hogy növekedett, de tovább csökkent: a G751 úgy egészséges 1,5-2 óra játékot bír, ami csak egy rövidebb repülőútra elég maximum, a helyzet azonban az, hogy amíg nem érkeznek meg a jövő graféncsöves szuperakkumulátorai, addig ezen a téren idén sem tapasztalunk majd pozitív változást. Ennyit tud a technológia, ez van.

A LEGJOBB VÉTEL

Szó mi szó, sosem volt még olyan könnyű dolgom egy gamer-notebook értékelésekor, mint az ASUS G751JY esetében, ennek pedig csak részben a gyártó hozzáértése az oka, sokkal fontosabb tény, hogy a cikk írásakor ár/érték arányában egyszerűen senki sem képes felvenni vele a versenyt. A G751 utazáskor igazi társ, ám otthon is remekül érzi magát, és egy jó ideig biztos minden játékra elegendő lesz a teljesítménye. Ha félmillió forint környékén akartok időtálló gamer-notit venni, akkor nincs miért tovább keresgélnetek.

Eszköz: **gamer-notebook**
Info: **www.asus.hu**
Ár: **440 ezer forinttól**

PRO	KONTRA
– döbbenetes teljesítmény – csodaszép IPS-kijelző – időtállóság	– közepes anyagminőség – miért nem ingyen adják!?

Razer Chroma Kraken 7.1

[ÍRTA CHOCHO] A Razer már bizonyított a billentyűzetek, az egerek, sőt, a gamer-notebookok piacán is, a headsetek világa azonban még meghódításra vár. Így hát a cég eleresztette a Krakent, hogy 7.1 csápjával szétzúzza a konkurencia évek óta sodródó, veretlen hajóit.

A Razer fejhallgatója roppant igényes csomagban érkezett. Az még hagyján, hogy a műanyag plexifedővel látványossá tett doboz belseje bársonyos hatású párnán nyugtatta a Razer szörnyetegét, de a fedél belső oldalán még egy, a gyártótól származó köszönőlevelet is találtunk, ami csak tovább fokozta az exkluzív termék nyújtotta, pofátlanul prémium érzést. Hiába, ezt nagyon profin nyomja a Razer, látszik, hogy a cégnél komoly munka van a marketingben, és a termékek által képviselt minőség folyamatos kommunikációja nem szakad meg a vásárlás után sem. A Kraken mellett egyébként nem sok hasznos dolgot találunk a dobozban, ez azonban nem baj, a fekete-zöld színekben játszó pakk így is könnyedén a hardveres vitrinünk egyik dísze lehet.

BEHÁLÓZ A KRAKEN

A Kraken 7.1 egy tipikusan játékosoknak készített fejhallgató, amit a Razer a tőle szokványos külalakkal áldott meg: az egész füles szénfekete, szinte fáj ránézni, olyan mély sötétség árad belőle, amit csak diszkréten szakítanak meg a 40 mm-es fülpárnák külső felületére rajzolt, több millióféle színben is játszani képes logók. Kár tagadni, a Kraken jól néz ki, és még akkor sem lesz csúnya, ha a fejünkre tesszük, pedig ez sok hasonló termék esetében azért vicces kontraszt szokott lenni (ugye, Speedlink?).

Ergonómia terén sem lehet okunk panaszra: a fejpánt állítható, a beépített mikrofon a bal fülesből húzható ki, maguk a hangszórók pedig finoman párnázott, bőrhatású műanyagból készült gyűrűk alatt helyezkednek el. A Razer minden létező fórumon hangoztatja, hogy a Krakennél nincs kényelmesebb fejhallgató, és bár ezt megerősíteni vagy cáfolni nem tudjuk, tény, hogy nem tudott olyan sokáig a fejünkön lenni az eszköz, hogy akár egy picit is zavaró legyen a viselése (pedig nekem speciel elég nagy fejem van, következésképp a füleim sem kicsik). Egyedül az általános anyagminőség miatt fájhat a fejünk, ugyanis a cég a látványos dizájnba több energiát ölt, mint az alapanyagok tartósságába. Nem tudjuk megjósolni, meddig él egy Kraken, de az biztos, hogy nem ez lesz az a füles, amit lelkiismeret-furdalás nélkül az asztalhoz vágunk egy idegesítő CS: GO mérkőzés után.

AKCIÓBAN A FÜLÜNK

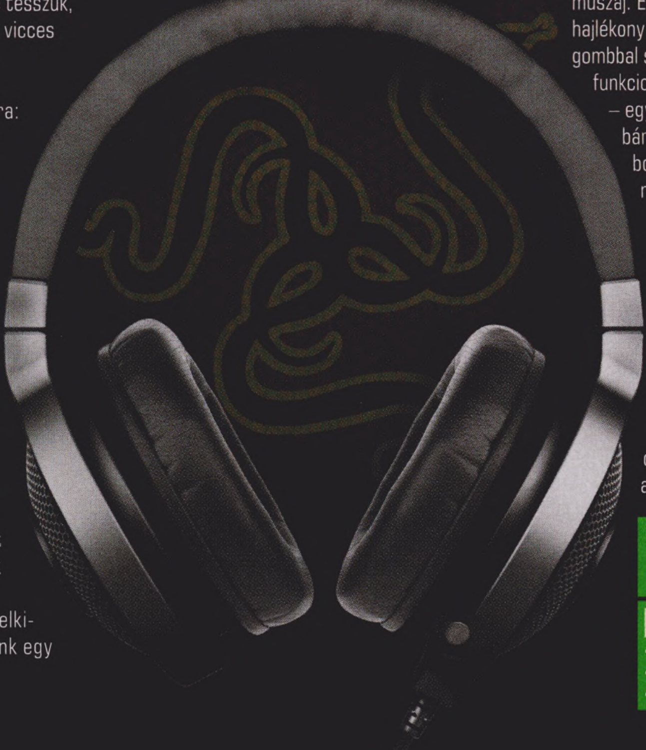
Már csak azért sem, mert ezt a kicsikét a legolcsóbb helyen sem kapjuk meg 27 ezer forint alatt. És hogy mit várhatunk el ezért az összegért? Nos, többek között meglepően jó virtuális 7.1-es hangzást. Eleinte szkeptikusak voltunk, mert a legtöbb, hasonlóan szerteágazó térhangzást ígérő fejhallgató ennél is többe kerül, ám a Kraken kifejezetten jól adja át a hangokat, még ha kicsit túlságosan is erős a mélynyomó basszusa. Zenehallgatásra nem igazán ajánljuk, mert ahhoz a mély hangok még a legfinomabb beállítások esetében is túlságosan erősen szólnak benne, míg a magas, vékony szólamok hajlamosak kivehetetlenné válni.

A RAZER A FEJHALLGATÓK TERÉN IS REMEK TERMÉKET ALKOTOTT, IGAZ, VAN MÉG PÁR OLYAN DOLOG, AMIBEN A GYÁRTÓNAK FEJLŐDNIE KELL.

Játékra azonban nagyon is alkalmas a Kraken, főleg, ha sok minden robban fel körülöttünk – és hát ez az, amire eleve tervezték a kütyüt. Itt érdemes kitérni a múlt havi számunkban wilson által már méltatott Razer Synapse 2.0-s illesztőprogramra, ami a Kraken esetében is tartogat pár meglepetést. Először is a már említett színeket a Synapse-ből lehet vezérelni, másrészt pedig a programot equaliserrel és hangkeverővel egyaránt ellátták, így ha nem tetszik, amit hallunk, szabad az út a kísérletezés előtt.

LILA LIBA

Az ergonómia kiváló, a hangzás megfelelő, a dizájn pedig nagyszerű. Akkor mégis hol van az „Ajánlott" plecsni? Nos, van azért pár probléma a Krakennel, amik mellett nem mehetünk el szó nélkül. Az első ezek közül az, hogy nincs külső hangvezérlése a készüléknek, így amikor „csak úgy" rádugjuk a PC-nkre, szoftveresen le kell halkítanunk mindent, különben simán halláskárosodás lehet a dologból. Egy olcsó, műanyag kis hangerőszabályzó simán elfért volna az egyébként kiváló minőségű, vaskos hálóval megerősített, 2 méter hosszú vezetéken. Az anyagminőséget már említettük, mint negatívumot, a mikrofonra viszont nem tértünk ki, pedig sajnos muszáj. Egy borzasztóan gyenge, és veszélyesen hajlékony nyak végén található a körömpiszoknyi gombbal szabályozható, apró mikrofon, ami szuperül funkcionál ugyan, csak épp borzasztó sérülékeny – egyszer a teszt alatt sikerült „túlhúzni", és bár baja nem esett a fülesnek, azért elég bosszantó, hogy a 17 ezres kütyü még egy minimális durvulást sem képes elviselni.



Szó mi szó, a Razer Kraken 7.1 Chroma egy jó kis fejhallgató lett, ami ár-érték arányban is kenterbe veri sok konkurensét. Tökéletesnek azonban nem nevezhető, mert pár rossz mérnöki húzás beárnyékolja a tündöklését. A kategória királya tehát maradt a 20-25 ezer forint körüli ASUS Orion, akik viszont olcsóbb alternatívára vágynak, jól járnak a Razer csodaszép műalkotásával.

Eszköz: **fejhallgató**
Info: **www.razer.com**
Ár: **kb. 30.000 Ft**

PRO	KONTRA
– brutális basszus	– nem szabályozható
– kényelmes kivitel	– anyagminőség
– jól néz ki	– magas hangok

SPEEDLINK KUDOS Z-9 EGÉR

[ÍRTA DREAMERINSTINCT] **A Kudos Z-9 annyira frissen érkezett a szerkesztőségbe, hogy szinte még ropogott a csomagolásban. Novemberben jelentették be, és decemberben már dobták is a piacra, de szerencsére még premier előtt kézhez kaptuk a kis drágát, ezért huzamosabb ideig tesztelhettük. Közel egy hónap intenzív egerészés után most szépen eredményt hirdetünk.**

Nem hazudok, ha azt mondom, hogy a SteelSeries Rival megjelenése után nagy elvárásokkal ültem le a hasonló árkategóriájú Z-9-est kipróbálni. A Speedlink egere nagyjából 55 eurót, azaz mintegy 18 ezer forintot kóstál, ennélfogva kétszer is érdemes átgondolni, megéri-e a váltás.

Szögletes kialakítása hangyányit emlékeztet a Razer maszkulin designjára, de ha akarnám, a Kudost akkor sem téveszthetném össze semmilyen másik gyártó termékével, mert minden Speedlink-védjegyet örökölt az elődeitől: a vörös színárnyalat megmaradt, pontosan úgy, ahogy a töréségátló vezetékbevonat és a csúszásgátló gumírozás is. Ehhez társul az ergonomikus formatervezés, aminek köszönhetően a Z-9-es belesimul az ember tenyerébe. Az egértest bal oldalán található egy kiszögellés, mely a hüvelykujj kényelmét szolgálja, továbbá működés közben világít és pulzál. Az 50-től egészen 8200 dpi-s pontosságig terjedő lekövetésben lézer segít, ráadásul az érzékenységet manuálisan is vezérelhetjük. Összesen 9 programozható gomb áll a rendelkezésünkre, és ebbe beletartozik a bordázott görgő is. Ezeket 9000-féleképpen szabhatjuk testre az egér mellé csomagolt alkalmazással.

Ennek kezelőfelülete szerencsére könnyen átlátható azok számára is, akik előtte nem láttak hasonlót. Egyedül a Macro Editor jelenthet nehézséget, ahol az általunk készített különböző profilokat állíthatjuk be, illetve lemérhetjük vele az egyes gombok reakcióidejét. Ezeket külön fájlként tárolja a rendszer, amiket elmenthetünk későbbi használatra. Öt profilt állíthatunk be egyszerre, melyek között az egér gerincén található gombbal válthatunk. Azt, hogy éppen melyik profil aktív, onnan tudhatjuk, hogy ekkor az egér színt vált, amelyet egyébként szintén magunk állíthattunk be 64 különböző árnyalat között válogatva. Ha netán törölnénk az alkalmazást, akkor sincs gond, hiszen a Z-9 beépített memóriája eltárolja számunkra a legfontosabb adatokat. További érdekes újítás okostelefon-birtokosoknak, hogy egy app letöltését követően mobil segítségével is szabályozhatók az egér tulajdonságai (hogy ennek mi értelme, más kérdés).

Azért a Kudosnak is megvannak a negatívumai. Eleinte nehéz volt hozzászokni a használatához, különösen a súlya és mérete miatt (amik ugye kissé szubjektív tulajdonságok). Az egyik legnagyobb bűne a görgő bordázása, ami mindennapos használat mellett kikezdi az ember ujját, illetve az oldalán található két gomb, melyeket nehezen lehet elérni és egyáltalán nem esnek kézre. E hibákat leszámítva az egér tökéletesen teljesít, megfontolandó a beszerzése. G

Eszköz: **egér**
Info: **www.speedlink.com**
Ár: **kb. 18.000 Ft**

PRO	KONTRA
– látványos külső	– bordázott görgő
– állítható profilok	– anyaghasználat
– ergonómia	– viszonylag drága

SAMSUNG SD850 27' MONITOR

[ÍRTA CHOCHO] **Lassan, de biztosan átlépünk a PC-k Full HD korszakán, hisz egyre több gyártó rukkol elő UHD, azaz 1080p-nél magasabb natív képfelbontású képernyővel, melyek ráadásul az összes létező szférában rohamosan terjednek (legyen szó üzleti, gamer vagy multimédiás kijelzőkről). A Samsung új gyönyörűsége elsősorban munkára készült, ám ennek ellenére szinte minden téren helyt tud állni. Ez persze elvárható a termékért kért ár ismeretében.**

Az SD850 27 és 32 hüvelykes méretben került forgalomba, mi pedig az első, kisebb képátlójú típust teszteltük. A monitor egy teljesen szokványos dobozban érkezett, mondhatni tradicionális alkatrészekkel és kábelekkel, felállítani pedig viszonylag egyszerű volt, így hamar a tesztelés érdemi részére térhettünk. Azt meg kell jegyeznünk, hogy a csomagolás mellé adott HDMI- és tápkábel nevetségesen rövid, ez azonban csak apró sirám, hisz ha az ember 160 ezer forintért vásárol monitort, ilyen járulékos holmikon már valószínűleg nem fog kicsinyeskedni.

Eszköz: **monitor**
Info: **www.samsung.hu**
Ár: **kb. 160.000 Ft**

PRO	KONTRA
– anyagminőség	– „csak" QHD felbontás
– kialakítás	– elég drága
– képminőség	

Igen, jól olvastátok: az SD850 27 colos, azaz „kicsi" változata 160 ezer magyar forintba kerül. Ez sok pénz, még a WQHD-s felhozatalban is, így kíváncsian vártuk, mit tud majd a készülék, amivel meggyőz bennünket a magas ár jogosságáról. Nos, már itt lelőjük a poént, miszerint nagyjából semmit, a Samsung eléggé elszállt az árcédula nyomtatásakor, ettől eltekintve viszont egy igényes és jól összerakott képernyőt hoztak össze a gyártó mérnökei. Az SD850 prémium műanyagból készült, nem recseg, nem csikorog, a szerelést is kiválóan bírja. Ergonómiai téren sem hagy maga után sok kívánnivalót, elvégre a panel mindkét irányba forgatható (legfeljebb 178 fokban

dönthetjük meg), magassága pedig állítható. A külalak professzionális benyomást kelt, a vékony szürke káva és a széles, fekete talp kimondottan jól néz ki egy irodai környezetben. A csatlakozók száma is rendben van, találunk DisplayPortot, HDMI-t, DVI-t, sőt, még PC IN-t is, illetve van a hátlapon jack be- és kimenet, valamint 4 db USB 3.0-s port is.

Persze egy monitor esetében mindez másodlagos tényező, legfontosabbnak úgyis a képernyőt találja minden vásárló. A 27 colos, 2560x1440-es natív felbontású PLS-IPS panel jól teljesít játék és filmnézés közben egyaránt, a leskálázása pedig kifejezetten kellemes. Ugyanakkor a fényerő a kijelző két szélén láthatóan alacsonyabb, mint középen, emiatt pedig a betekintési szögek könnyen egy TN-paneles monitor szintjére zuhanhatnak. Ez nem feltétlenül gond, játék és munka közben nem venni észre annyira, és ha az ár alacsonyabb lenne, mi sem csóválnánk miatta a fejünket. Az SD850 azonban egyelőre kissé túlárazott, amit akkor is muszáj felemlegetni neki, ha maga a monitor igenis minőségi terméknek bizonyult. Amennyiben WQHD-s, munkára és multimédiára egyaránt alkalmas képernyőre vágytok, egy árcsökkentés után jó választás lehet a Samsung monitora, addig viszont érdemes nyitott szemmel járni, mert nagyon sok alternatíva van a piacon. G

HOGY NE SZERELJ PC-T!

A PC Guru csapata is látott, vagy rosszabb esetben okozott már olyan károsodást PC-ben, amit a jóindulat szült ugyan, de a végeredmény szempontjából nem volt több brutális pusztításnál. Okító célzattal szedtünk össze pár személyes anekdotát, természetesen illusztratív, ám nem általunk készített képekkel kísérve, hogy legalább ti okosabbak lehessetek nálunk. Mielőtt azonban aggódnátok, elmondjuk, hogy azóta jobban ügyelünk a saját, és persze a gépünk testi épségére.

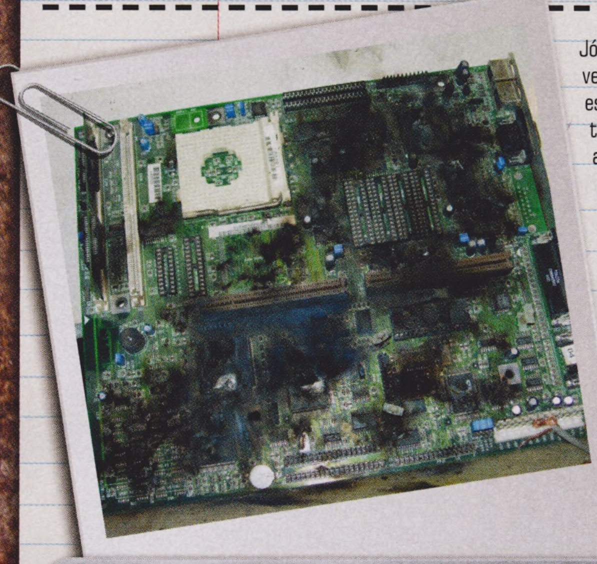
wilson és a PC-para

Nem tudom, hol van a jó szándék és a jóindulat határa, de egészen biztos, hogy nem füsttel és lángokkal van szegélyezve – legalábbis nagyon remélem, mert ha van valami, ami után az ember megfogadja, hogy soha az életben nem nyúl magától egy PC-be hozzáértő szakmai felügyelet nélkül, akkor az nálam mindenképp az az eset volt, mikor drága, PC-hez abszolúte nem értő szüleim elértek a szokásos féléves ciklus végére, mikor valami megint elromlott, és helyre kellett hozni. Ez persze általában mindig egy, a világon csak őket felizgató, amúgy érdektelen Windows ablakot, rosszabb esetben valami kedves malware-t jelent, még rosszabb esetben pedig valami hardveres parát. Utóbbira gyanakodtam pár esztendővel ezelőtt, miután meglehetősen embertelen, kutyanyúzó hanggal kísérve volt csak hajlandó bekapcsolni a gép. Koszos ventilátorra gondoltam, és valamennyire igazam is lett, mert a gépet feltárva portenger fogadott, úgyhogy nagyon óvatosan sűrített levegős palackot ragadtam, és kifújtam mindent, de valamiért biztosra akartam menni, úgyhogy olyat tettem, amit korábban soha: kihúztam még a RAM-okat is. És itt volt a hiba: ha az ember sose csinált ilyet, nem feltétlenül fogja tudni, mi a helyes lépés – amit én tettem, biztos nem az volt. Félve attól, hogy kárt teszek a modulban vagy az alaplapban, úgy bántam vele, mint egy hímes tojással. Be is kapcsolt a gép szépen... hogy aztán 10 másodperc után égett szagra, aztán füstre legyek figyelmes. A RAM-ot nem sikerült teljesen visszanyomni, az egyik modul sarka a levegőben lógott, ami rövidzárlatot, aztán füstöt és lángokat eredményezett. És mivel egy 8 éves gépről volt szó, az egész mindenestül mehetett a kukába...

Tanulság:

Ne próbálj meg hardvert szerelni, főleg, ha nem értesz hozzá, és készülj fel arra, hogy ha mindenképp megpróbálod, lehet, hogy az elromlott alkatrészt nem tudod pótolni, és egy komplett új gépet kell venned, lehetőleg még aznap! És persze mindig legyen kéznél poroltó, szenteltvíz, meg minden, amivel el lehet űzni az ilyen démonokat!

Chocho és a rosszul bekötött alaplap



Jómagam egész szerencsés vagyok hardveres téren, ugyanis alig emlékszem olyan esetre, amikor valamit véletlenül tönkretettem volna (leszámítva azt az egy rage-et, amikor a 93 százalékos Vice City-mentésem akaratlan kitörlése után úgy a falhoz vágtam a fejhallgatómat, hogy azon nyomban az örök decibelmezőkre költözött).

Volt azonban egy olyan esetem, amikor csak kevésen múlt, hogy nem pusztítottam el az egész gépemet. Ez még a 32 bites hőskorszakban történt az első olyan konfiggal, amit már nem segítséggel, hanem egyesegyedül szereltem össze. Az élő kövületnek számító Celeronomat egy Barton magos AMD-fenevadra cseréltem, ám a platformváltással új alaplap is jött. Sajnos a pár hónappal korábbi ár-érték bajnok Abit NF7 sehol sem volt kapható, így türelmetlenül egy MSI lapkára ruháztam be, ami majdnem pontosan ugyanazt tudta, mint az álomdeszka NF7-es, annyi különbséggel, hogy míg ahhoz bemagoltam az összes csati helyét, addig az MSI-ről semmit sem tudtam, és meglepetésként ért, hogy a hangszórót és a ventilátorokat nem ugyanoda kell dugni, mint az Abitnál. Persze alaplap-alaplap, gondoltam, ezért „csak úgy" összedugtam mindent. A masina eleinte sípolt, majd némi módosítás után beindult, én pedig üvöltöttem a nyitott ház felett, hogy „Életben van!!! ÉLETBEN VAAAAN!!!". Legalábbis míg ki nem szúrtam, hogy egyik hűtő sem pörög, a gép pedig erősen szaglik. Azonnal áramtalanítottam, ez a kaland pedig az én kis titkom maradt. Eddig, legalábbis.

Tanulság:

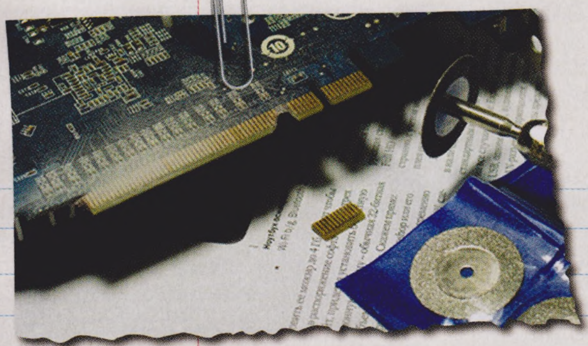
Soha, soha, SOHA ne bízd el magad! Én voltam olyan buta hogy azt higgyem, egy alaplap ismeretében egy másik deszka sem lephet meg, és majdnem kinyírtam a gépem, vagy ami még rosszabb, kis híján felgyújtottam a lakást. Tessék tájékozódni az alkatrészek felől, mert az áram és az elektromos tűz nem játék!

Chris és a bolti barkács

PC-t összerakni nem nagy tudomány. Bár sokan félnek, hogy valamit rossz helyre tesznek vagy zárlatot okoznak, manapság elég hülyebiztosan építik meg az alkatrészeket ahhoz, hogy ne lehessen egykönnyen súlyos kárt okozni. Régen azonban ez nem így volt. Akkor, amikor még csak ismerkedtek az emberek a PC-vel, én épp egy számítástechnikai üzletben dolgoztam, ahol nekünk kellett összerakni a vásárlók által megrendelt számítógépeket. Emlékszem, legalább egy HDD-t tönkretettem azzal, hogy túl nagy csavart használtam a beépítéshez, és az egyszerűen befúródott a forgóalkatrészek közé. Nem egyszer fejjel lefelé építettem be CD-meghajtókat, a vevő pedig csak otthon vette észre a hibát. De a legdurvább az volt, amikor leejtettem egy Cyrix processzort a kőpadlóra, és letört a sarka. A szívroham után fogtam magam és beépítettem a procit az alaplapba úgy, hogy hiányzott 4-5 tüske a talpáról. Meglepő módon tökéletesen működött, de hiába győzködtem a főnökeimet, hogy még eladható, sajnos kénytelen voltam megvásárolni magamnak.

Tanulság:

Ebből a sztoriból két tanulságot sikerült leszűrnöm. Először is a számítógép szereléshez biztos kezek kellenek, sosem jó, ha túl finoman fogunk meg egy alkatrészt, mert könnyen kieshet a kezünkből. A másik pedig, hogy inkább dolgozz pékségben, mert ha ott elrontod a kiflit, az nem kerül kéthavi fizudba.



Bullseye és a mocorgó VGA

A klasszikus szerepjátékokban általában létezik egy kritikus kudarc dobás, amely ugyan csak 1 százalék eséllyel következik be, de attól még Legolas is lábon lövi magát. Mi pedig, bár évek óta foglalkozunk hardverrel, messze nem tartunk még az ő szintjén, így nem csoda, hogy több kisebb-nagyobb baleset is előfordult már mind a tesztlaborban, mint otthoni gépeink szerelésekor.

Nekem sikerült már alulméretezett hűtéssel és a ventilátor bekötése nélkül is kipróbálni processzort – szerencsére azok már védettek voltak a túlhevülés ellen. Egy kollégámnak kellemetlenebb élménye volt, amikor véletlenül beindított egy szerelés alatt álló tesztágyat, amiben még hűtőborda sem volt a processzoron. A szerencsétlen Duronból azonnal ki is szállt a füst, amivel működött.

Szerencsésebben végződött az incidens, amikor egy másik kollégánk a tesztlaborba lépve „Jé, ez mozog!" felkiáltással elkezdte jobbra-balra rángatni az éppen teljes gázzal működő csúcs videókártyát.

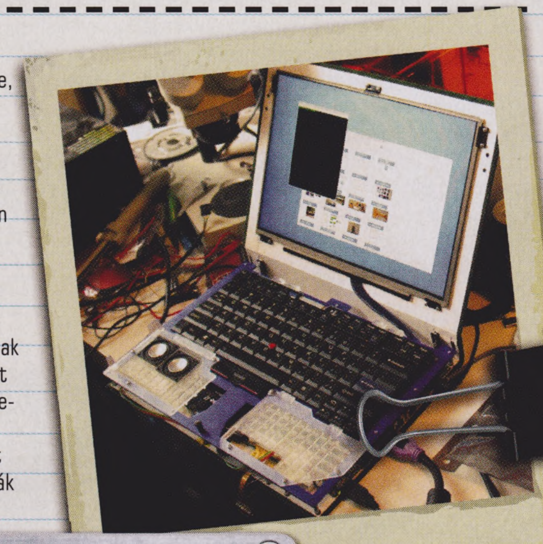
Különösen ahhoz az amerikai fickóhoz képest úsztuk meg olcsón ezt a kalandot, aki 2005-ben az akkor éppen megjelenő, nagyjából 500 dolláros GeForce 7800-at tette tönkre, amikor a viszonylag új szabványnak számító PCI Express kártyájának belevágott a csatlakozójába, hogy az beférjen az AGP foglalatba. Az interneten még évekig tartott a vita, hogy vajon csak poén volt, vagy létezhet ilyen ostoba ember. A számtalan neten keringő, olykor képekkel is illusztrált horrortörténet alapján azonban nagyon is elképzelhető, hogy ez valóban megtörtént.

Tanulság:

A számítógépek összeállítása nem túl bonyolult feladat, és könnyen megtanulható, de inkább ne a vadonatúj és méregdrága gépünkön kezdjük el az önfejlesztést, bízzuk profikra az összerakást, így a garancia is megmarad. Korosabb, leselejtezésre váró gépekkel érdemes gyakorolni a szerelést – szigorúan csak azok áramtalanítása után.

Mr. Torgue és a memóriazavar

Az én esetem egy kicsit eltér a többiekétől, mert hordozható gép a főszereplője. Egyszer úgy esett, hogy egy apró Sony notebookot (T2XP) kellett szerelnem, amit egyébként nagyon szerettem, csak éppen kevesselltem a benne található memóriamennyiséget, ezért úgy éreztem, itt az ideje a fejlesztésnek. Nem éppen az egyszerűen szerelhető fajtából volt, horror helyekre rejtették a csavarokat, és csak a billentyűzet, valamint némi nehezen hozzáférhető szalagkábel kivételével lehetett hozzáférni a memóriafoglalathoz. Pár óra guglizás után sikerült találni egy képekkel illusztrált dokumentációt, ami lépésről lépésre végigvezeti az embert a szétszerelésen (nem, nem a keresési képességeimmel van probléma, ritka cucc volt), a CPU-Z-vel pedig leellenőriztem, hogy nekem DDR1-es memóriára van szükségem, hát vettem is olyat, majd egyik délután nekiálltam a műtétnek. Leírás ide vagy oda, embert próbáló feladat volt a kis 10,6 colos laptop szerelése, és persze hiábavaló. Megtaláltam ugyan a memóriafoglalatot, és szinte éreztem, ahogy rám világít az isteni fény, csak éppen a szabványos So-DIMM memória sokkal nagyobb volt, mint a Sony notebookban található valami. A maga idejében mérnöki csúcsnak számító miniatürizált gépben ugyanis az alaplapra forrasztott memória mellett MicroDIMM-es bővítési lehetőség volt, és bevallom őszintén, azelőtt még csak nem is hallottam erről a szabványról, mert ritkán használt volt. Annyira, hogy még memóriát keríteni sem volt hozzá egyszerű, sőt, végül maradt az alaplapra forrasztott mennyiség, mert 20 ezer forintért dobálták az 512 MB-os modulokat. Aúcs!



Tanulság:

Linuxos körökben szimplán azt mondanák, hogy RTFM (Read the f***ing manual!), amiről én azt hittem, hogy meg is tettem, csak épp a lényeget nem néztem meg a specifikációban, amit később jól eldugva megtaláltam a neten. Így viszont még a RAM-ot is vihettem vissza, úgyhogy mindig érdemes a hivatalos dokumentációt átnyálazni.

A retrológus válaszol...

<<HT-1080Z>>

...avagy számítógép magyar módra

[ÍRTA KREDENC] **Retrológiai szakrendelésünk első alanya nem is lehetne más, mint az a masina, amely ott bábáskodott a hazai számítástechnika bölcsőjénél, így rövid karrierje ellenére is méltón foglalhatja el helyét kedves öreg gépeink panteonjában.**

A mikrokomputerek piaca akkorát robbant a nyolcvanas évek elején, hogy a detonáció még Magyarországot is elérte. Talán mai szemmel meglepő, hogy milyen gyorsan lépett az akkori szocialista vezetés: a Művelődésügyi Minisztérium már 1981 közepén megkezdte a számítástechnikai oktatás programjának kidolgozását. A középiskolákban bevezették a technika tantárgyat, a főiskolákon és egyetemeken laborokat hoztak létre, és 1982 januárjában pályázatot írtak ki iskola-számítógépek szállítására. A nyertes a Híradástechnikai Szövetkezet (HTSZ) lett a HT-1080Z típusú modelljével, amelyből első körben 820 darab került az oktatási intézményekhez, így 1983 szeptemberében hazánkban is elindulhatott a szervezett számítástechnikai oktatás.

KIS MAGYAR BUHERA

A HT-1080Z érdekes öszvér volt. A HTSZ a hongkongi EACA cég Video Genie nevű gépének licencét vásárolta meg, amely a jó nevű Tandy TRS-80 alapján készült. A keleti blokkot sújtó kereskedelmi embargó, a COCOM-lista miatt azonban el kellett kerülni az importból, nehezen beszerezhető alkatrészek beépítését, így a mérnököknek mindent „KGST-alapon" kellett megtervezni (bár a legelső példányok alaplapjai még eredetiek voltak). Jellemző a hazai szakemberek tudására, hogy az egyébként a nagyvilágban számtalan néven felbukkant modell itthoni verziója teljesen egyedi volt, ugyanis egy igencsak jó minőségű General Instruments AY-3-8910 hangchipet is beleépítettek (3 csatorna+zaj, 11 oktáv – hasonló duruzsolt például a ZX Spectrum 128, az Amstrad és az Atari ST gépekben), illetve a masinát kiegészítették egy I/O áramkörrel is.

A HT-1080Z szívében egy 1,77 MHz-es Zilog Z80 processzor duruzsolt (a Sinclair-gépek révén hamar népszerűvé vált CPU nagy karriert futott be a játékiparban, hiszen a korai arcade gépekben épp úgy megtalálható volt, mint a Sega Master Systemben vagy a Nintendo Game Boyban). Alapkiépítésben 16 kilobyte RAM és 12 kB ROM foglalt helyet az alaplapon, utóbbi kapott 1,5 „kilónyi" kiterjesztést a monitor és a magyar karakterek támogatására (bár a billentyűzeten nem voltak ékezetes betűk), az 1985-től piacra került, már teljesen hazai gyártású HT1080Z/64 modellekben pedig 48 kB RAM terpeszkedett. A masina a Microsofttól licencelt 12K Level II BASIC nyelven társalgott kezelőjével kétféle szöveges, illetve fekete-fehér pszeudografikus, 128x48 pont felbontású üzemmódban. A programok beolvasását és mentését egy beépített kompakt kazettás magnó biztosította, amelyet ráadásul programból lehetett vezérelni, így akár komplexebb adatbázisok kezelését is meg lehetett oldani.

HA HISZITEK, HA NEM, A SZÁMÍTÓGÉP NEMCSAK A NYUGAT KIVÁLTSÁGA VOLT, HANEM NEKÜNK, MAGYAROKNAK IS AKADT SAJÁT FEJLESZTÉSŰ MASINÁNK.

Az említett I/O vezérlőnek hála a HT1080Z igazán széleskörűen volt felhasználható. A kompozit kimenetre monitort lehetett csatlakoztatni, kapott egy külső magnó interfészt is – a legnagyobb dobás azonban kétségtelenül az 50 tűs bővítőbusz volt, amely számtalan berendezés csatlakoztatását tette lehetővé, így akár „házi" gyártású kapcsolókat, vezérlőket is meg lehetett hajtani, aminek óriási jelentősége volt az oktatásban. A HTSZ külső mágneslemezegységet és nyomtatóillesztőt gyártott a gép mellé, illetve egy 7 kártyás bővítőegységet; ebbe akár nagy felbontású grafikus vezérlőt is lehetett helyezni, amely káprázatos, 512x512 pontos megjelenítést tett lehetővé. Persze más cégek perifériái is beszerezhetők voltak, mint a MICOLOR 01, amely 256x256 pontos színes grafikát biztosított, vagy az a kütyü, amely egy Commodore típusú soros busszal látta el a gépet, így a népszerű masina flopi- és nyomtatóillesztőit is rá lehetett lógatni.

Beszerezhetőség

A HT-1080Z értelemszerűen csak másodkézből szerezhető be, és még úgy is nehéz rábukkanni, ha az ember folyamatosan bújja a különböző apróhirdetéses oldalakat. Amennyiben rálelünk egyre, mélyen a zsebünkbe kell nyúlnunk: akár 50-60 ezret is elkérnek a tulajdonosok egy jobb állapotú, működő darabért, egy bontatlan példány pedig mondhatni felbecsülhetetlen kincs.

VILLÁMKARRIER

1985-ben már javában folyt a népoktatás hazánkban, hiszen a Magyar Televízió sugározni kezdte a TV BASIC tanfolyamot, a Neumann János Társaság számtechklubokat nyitott szerte az országban, elindult az általános iskolai kísérleti program, és kiírták a második iskolaszámítógép-pályázatot is, amelyen a HTSZ a harmadik helyen végzett a HT-3080C modellel (elméletben készült egy HT-2080Z verzió is, ám ezzel szinte senki nem találkozott). Ekkoriban már rengetegféle mikroszámítógép volt a hazai piacon – a HT-1080Z, mint otthoni gép, nem volt sikeres, hiszen 1984-ben 35.400 Ft-ba került, ami az akkori 4-5000 forint körüli átlagfizetésekhez mérten bizony nem volt olcsó mulatság. Az utolsó 1080Z-k 1987 elején hagyták el a gyártóműhelyt, az utolsó 500 darabot 17 ezer forintos áron árusították ki. A hazai számítástechnika fejlődésében azonban elévülhetetlen érdemei vannak a gépnek, amelyből összesen 2364 példány duruzsolt a különféle oktatási intézményekben, és még a kilencvenes évek közepén is több száz volt megtalálható az iskolákban, igaz, a legtöbb egy szertár mélyén porosodott – de azok szívében, akik egy HT-1080Z kemény műanyagbillentyűit verve ismerkedtek meg a számítástechnika alapjaival, örökké élni fog az emléke...

Majdnem tökéletes

HTC ONE M8

[ÍRTA **POZANDR**] **A tajvani HTC nagyon gyorsan jutott nagyon magasra, hogy onnan látványosan hulljon a mélybe. Sokáig veszteséges volt a gyártó, tavaly azonban egy nagyon jó, de nem tökéletes felső kategóriás okostelefont tett le az asztalra, melynek utója a One M8 lett.**

A szerkesztőségbe a kereskedelmi forgalomban is kapható csomag érkezett. Lekerekített sarkú, lapos doboz, mely a telefon képén kívül a legfontosabb tulajdonságokat is bemutatja. Kicsomagolás után a hatalmas, 5 hüvelykes telefon kerül a szemünk elé, alatta találhatók a kötelező kiegészítők. Szerencsére a HTC nem spórolt: útmutató, töltőfej és USB-kábel, agyba dugós fülhallgató, valamint a SIM-tároló megnyitására szolgáló kis tű mind a csomag része. Maga a telefon a legszebb, amit az utóbbi időben láthattunk: 146,3x70,6x9,4 mm-s teste szálcsiszolt fémből készült, emiatt súlya 160 gramm – tekintélyes, de legalább mindig érezni lehet, hogy a zsebünkben van a készülék. Védőtok azonban elkél neki, mert a felülete könnyen sérül, kulcsok mellé tehát nem ajánlott tenni. Az eszköz alján az USB-portot és a jack dugót, bal oldalon felül a nano-SIM kártya foglalatát, jobb oldalon pedig a micro-SD kártyahelyet, illetve a hangerő-szabályozó gombokat lelhetjük fel. A formatervezés egyszerűen gyönyörű, az előlap nagy részét a Full HD felbontású kijelző foglalja el, melynek pixelsűrűsége 441 PPI; ennek hála nagyon szép a megjelenített kép, pont, ahogy azt egy prémiumkategóriás okoseszköztől elvárhatjuk.

OKOSSZOFTVER

Nem lehet elvitatni, hogy a tajvani mérnökök egy erős és nagyon jó szoftverellátottságú telefont alkottak meg a HTC One M8 képében. A készüléket egy négymagos, magonként 2,45 GHz-en üzemelő, Krait 400-as processzor hajtja meg, míg a grafikus feladatokért egy Adreno 330-as GPU felel. RAM-ból 2 giga van a telefonban, melynek alapesetben 16/32 GB lehet a tárhelye, de ezt szerencsére maximum 128 GB-os memóriakártyával tovább bővíthetjük. Szoftvere a 4.4.4-es Kitkat (mire ezt olvassátok, talán Lollypop) – a modern Android-variáns remekül elfut a készüléken, akadálymentes a menüben való közlekedés, azonban a HTC jó szokásához híven teljesen átrajzolta a gyári kezelőfelületet, így ehelyett a HTC Sense 6.0-s verzióját kapjuk. A gyártó nagyon sok okos ötletet valósított meg: be lehet állítani például, hogy a főképernyőn milyen hírek jelenjenek meg, sőt, többféle kategóriából választhatunk, így mindig a bennünket leginkább érdeklő anyagokat olvashatjuk. Apró, de nagyon hasznos dolog, hogy két koppintással el lehet altatni, vagy fel lehet ébreszteni a telefont (á la LG G-széria), melynek szoftverezettsége egyébként kitűnő. Megtalálható benne rajzprogram (Firka), fitnesz-alkalmazás (Fitbit), FM rádió, irodai program (Polaris Office 5) és még néhány hasznos lehetőség, melyek közé sorolható a Kid Mode. Ezzel le lehet korlátozni a telefon funkcióit, hogy csak a szoftver egyes részeihez férkőzhessen hozzá a gyerkőc.

A HTC KOMOLYAN VETTE AZ ÚJ KONKURENSEK FENYEGETÉSÉT, ÉS JÓL REAGÁLT RÁJUK, MÉG ÚGY IS, HOGY A ONE M8 NEM LETT TÖKÉLETES OKOSTELEFON.

LEGYEN TÁNC

A BoomSound hangszóró a készülék különlegessége, és egyben legjobb része, melyet jelentősen feljavítottak a 2013-as változata óta. Hihetetlenül erősen, tisztán szól, élvezet rajta zenét hallgatni, vagy akár filmet nézni. A mély hangok kellően mélyek, a sztereóhangzás tényleg érezhető, az összkép pedig messze jobb a legtöbb konkurensnél, egy rossz szó nem érheti a BoomSoundot. Annál inkább a duál kamerát! Természetesen előlapi képalkotó is van, mellyel 5 megapixeles szelfiket lehet lőni, ami viszont érdekesebb, hogy a tajvani mérnökök megtartották a már tavaly joggal szidott Ultra Pixel kamerát (a vakuval együtt), melynek felbontása most is csak négy megapixeles. A hátsó objektívek közül az alsó készíti képeket, a felső a tárgyak térbeli elhelyezkedésére figyel; ezzel semmi gond nem lenne, mert a megoldás érdekes, és érdekes dolgokat is lehet vele kihozni, de a 4 megapixeles felbontás egyszerűen nevetségesen kevés 2014-ben. A képek a kijelzőn nézegetve szépek, de azokba belenagyítva már előjönnek a kis szenzor hátrányai. Egyébként nem lehet elmondani, hogy ne állnának széles lehetőségek a fotósok rendelkezésére – egyedül az kár, hogy a felét nem fogja senki sem használni, mert teljesen felesleges (ilyen például, amikor virágsziromesőt állíthatunk be az elkészített képen). Van igazolványkép-funkció, dupla felvétel, melyet elindítva egyszerre fotóz az elülső és a hátsó kamera, egy Dimension Plus nevű lehetőség, mellyel térbelivé lehet varázsolni az elkészült fotókat, és a sort lehetne folytatni napestig. Nagyon jó azonban a telefon sorozatlövő funkciója, öt másodperc alatt akár tíz képet is elkészíthetünk.

A CSÚCS MÉG NEM ITT VAN

A HTC One M8 egy majdnem tökéletes telefon: mindenben kiemelkedőt nyújt, adatátviteli képességei nagyszerűek (minden megtalálható benne, ami kell), növelték az akku teljesítményét (2600 mAh), jó lehet rajta netezni, jó az egész készüléket használni. Ugyanakkor mégsem vagyunk maradéktalanul elégedettek. Örültünk volna, ha a tajvaniak végre elfelejtetik az UltraPixel kamerát, és ha nem erőltetik a nano-SIM-et. Olyan feladatoknál, amelyek igénylik a hardvert, a készülék hajlamos erőteljesen melegedni, ami azért elég zavaró tud lenni, illetve a 140 ezer forintos kezdőárat sem biztos, hogy átgondolta a gyártó. Ezeken kívül azonban minden nagyszerű, a fém forma egyszerre elegáns és lenyűgöző, garantáltan megakad rajta az ember szeme. Nagyon igényes készülék, de a HTC ezzel csak a csúcs előtt jár. Ha a mérnökök jövőre kijavítják a felsorolt hibákat, akkor a tajvani firma újra a világ tetején lesz.

Eszköz: **okostelefon**
Info: **www.htc.hu**
Ár: **kb. 140.000 Ft (kártyafüggetlenül)**

PRO	KONTRA
– fémtest	– a kamera gyengélkedik
– BoomSound	– nano-SIM foglalat
– erős hardver	– viszonylag magas ár

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

VIDEOKÁRTYA-VÁSÁRLÁS

Szia!
Azért írok, mert jön a karácsony, és szeretnék venni egy új videokártyát. Szerettem volna előtte tőled megkérdezni, milyet ajánlasz a gépemhez a 60 ezres árkategóriában.
A specifikációk:

- AMD A6-3650 2.6 GHz
- HKC 7045ND
- Kingmax 4096MB DDR3 x2
- GYGABITE GA-A55M-S2V

A válaszokat előre is köszi! **KORNÉL**

Kedves Kornél!
Az általad megjelölt árkategóriába tartozó videokártyák döntő többsége túl erős a mostani processzorodhoz, ami a gyakorlatban azt jelenti, hogy nem fogja tudni megmutatni számodra, mit is tud valójában, ugyanis a processzor visszafogja majd a teljesítményét egy kicsit. Ahogy emeled a felbontást és/vagy a grafikai részletességet, úgy csökken majd ez a limit. A kategória favoritja egyébként a Radeon R9 280, én is elsősorban ezt a kártyát javaslom neked megvételre.

NOTEBOOKPROCESSZOR-CSERE

Kedves PC Guru!
A jelenlegi gépemben elég gyenge processzor van, és nemrég gondoltam rá, hogy kicserélném, azonban nem igazán tudom, hogy milyenre lehetne cserélni. A jelenlegi processzor egy AMD A6-5200 APU, 2 GHz-en, az alaplap és gép adatai pedig:

- Név: HP Pavilion 15 Notebook PC
- Modell: HP 2170
- Chip: AMD Yangtze
- Slotok: 4xPCI Express x1, 1xPCI Express x2, 1xPCI Express x4
- PCI Verzió támogatás: v2.0
- USB Verzió támogatás: v3.0

Nemrég kértem információt a HP ügyfélszolgálatán, és azt a választ kaptam, hogy érdemes egy erősebb A6-ra cserélni, de úgy gondoltam, hogy a döntésem előtt titeket is megkérdezlek. Én személy szerint egy 4 GHz-es AMD processzornak örülnék.

Válaszotokat előre is köszönöm! **DÁVID**

Kedves Dávid!
Tekintettel arra, hogy egy notebookról van szó, ráadásul nem is egy könnyen szerelhetőről, én a processzorcserét – ha egyáltalán eljutsz odáig – mindenképpen hivatalos szervizzel végeztetném el, már csak azért is, hogy a garancia megmaradjon. Ha utánajársz, hogy az adott típust milyen egyéb AMD processzorokkal lehetett megvásárolni annak idején, akkor hamar kitalálhatod, melyiket is szeretnéd a mostani helyére. Ami biztos, hogy A10-5745-tel lehetett kapni ezt a fajta Paviliont, amely ugyanúgy négymagos felépítéssel bír, csak 2 helyett 2,1-2,9 GHz között üzemel a pillanatnyi fogyasztástól függően. Fontos tudnod ugyanakkor, hogy ez egy régebbi architektúrára (Richland) épül, így bár papíron ugyanannyit fogyaszt, mint a jelenlegi APU-d, a valóságban adódhatnak eltérések, negatív irányba. A 4 GHz-es órajelet felesleges hajszolni, ugyanis 3 GHz körül van a leggyorsabb mobil AMD processzor órajele, és az már nem a 25 W-os fogyasztási mutatóval rendelkező példányok táborát erősíti jellemzően – tehát nehezebben hűthetők le, ezáltal magasabb fordulatszámon kell pörögnie a ventilátornak, következésképpen hangosabb lesz tőle a notebookod. Hogy egy kicsit elrontsam a kedved, muszáj megemlítenem, hogy ezek az AMD processzorok nem kaphatók csak úgy a boltokban, sehol nem fogják tudni levenni neked a polcról, így kizárólag vagy a gyártótól tudod őket megvásárolni egy vagyonért, vagy használtan kutatod fel őket a népszerűbb, illetve sűrűn látogatott apróhirdetéses portálok egyikén. Utóbbival kapcsolatban szétnéztem gyorsan a piacon és finoman fogalmazva sem lesz egyszerű dolgod.

GÉPFEJLESZTÉS #1

Szia!
Segítséget szeretnék kérni egy új processzor-alaplap kombó összeállításához. Nemrég cseréltem videokártyát egy ASUS HD7770-re, ami meg is állja a helyét, de itt az ideje lecserélnem az AMD Athlon II x2 240-es procit egy erősebb vasra. Ki is szemeltem egy AMD FX-8350-et, de nem tudom, hogy milyen alaplapot kéne vennem mellé, ami megfelelne. Találtam egy másik procit is, ami fele ennyibe kerül, de azt olvastam, hogy erősebb, ez egy AMD FX-4350-es, de nem tudom, hogy reális-e, amit olvastam. Szóval te mit ajánlasz, melyik érné meg jobban, és milyen alaplap kéne hozzá? A keret nem túl nagy, nem szeretnék többet költeni 60-65 ezer forintnál. Főleg játékokra használnám. Még annyit, hogy mekkora változást észlelnék játék közben az új procival? Válaszotokat előre is köszönöm. Üdv: **BENEDEK**

Kedves Benedek!
Gondolom, te sem hitted el, hogy egy fele annyiba kerülő processzor gyorsabb, mint a nála kétszer drágább. Az FX-8350 egy nyolcmagos, 4 GHz-en dolgozó AMD processzor, míg az FX-4350 egy négymagos, 4,2 GHz-en dolgozó variáns. Az tény, hogyha olyan alkalmazásokat/játékokat futtatsz, amely nem tud mit kezdeni a nyolc processzormaggal, akkor a magasabb órajel miatt az olcsóbb FX-4350 jobb teljesítményre lehet képes. Az biztos, hogy 47 ezer forintot semmi szín alatt nem fizetnék ki egy FX-8350-ért, hiszen ennyiért Core i5-4460-at lehet kapni, ami játékok alatt megeszi reggelire, ez a szomorú valóság. Ha 60-65 ezer forintot szánsz gépfejlesztésre, és valóban csak a processzort, valamint az alaplapot akarod kicserélni, akkor én lehet, hogy maradnék ennél az i5-ös CPU-nál, és ehhez keresnék valami Intel B85 chipsetes deszkát.

GÉPFEJLESZTÉS #2

Sziasztok!
A mostani gépem adatai:

- Alaplap: ASRock K10N78 Full HD-hSLI
- Processzor: AMD Athlon II X2 250 3 GHz
- Videokártya: Gigabyte Radeon HD 6850 1 GB
- Memória: 2x2 GB DDR2
- Táp: RaptoxX RT-600 C

Ezt szeretném fejleszteni, hogy a következő 2-3 évben megjelenő játékokkal ne legyen gondja magas részletesség mellett sem, és Full HD-ban elfogadható fps-értékkel (30-40, vagy ennél magasabb) futtassa a játékokat.
A fejlesztésre 150 ezret költenék. AMD-s gépet szeretnék összerakni, mivel ezt preferálom.
Alaplapot, processzort és RAM-ot mindenképp cserélnék.

Kérdéseim a következők. A videokártyám elég erős-e a mostani játékokhoz, vagy mindenképp be kéne ruháznom egy újra? Ha nem, akkor milyet tanácsolnátok? Amilyen processzort írtok, ahhoz egy jó hűtőt tudnátok mondani? Táp elég lesz-e ahhoz, hogy kiszolgálja a gépet? Ha nem, egy jobbat tudtok írni?

A válaszotokat előre is köszönöm! **ÁDÁM**

Kedves Ádám!
Bár a HD6850 ma sem számít egy rossz kártyának, az általad támasztott követelményeknek

nem minden esetben felel meg már most sem. Az 1 GB videomemória ezekhez az igényekhez már kevés, így ebből a szempontból a VGA-d megérett a cserére. Ha AMD-s vonalon gondolkodsz, akkor – figyelembe véve a rendelkezésre álló keretet – én elsősorban a Radeon R9 280X-eket ajánlanám, 70 ezer forint körül, a 8 GB DDR3-1600-as memóriát nagyjából 20-22 ezer forintból tudod megúszni, míg alaplapot a processzor függvényében fogsz választani, hogy arra mennyi pénzed marad. CPU-ból az a helyzet, hogy főleg az olcsóbb AMD lapkák érik meg az árukat, ahogy drágulnak, egyre kevésbé éri meg pénzt adni értük, hiszen 45 ezer forinttól már elérhetők az Intel aktuális Core i5-ös központi egységei, amelyek játékra egyértelműen jobb választásnak tekinthetők. A jelenlegi árakat figyelembe véve én az FX-6300-at ajánlanám 27 ezer forint körül, hűtőnek hozzá pedig az Arctic Cooling Freezer A11-et vagy a Cooler Master HyperTX3-at. Mindkét hűtő egyaránt 6-7 ezer forintos áron kapható. Alaplappal kapcsolatban elsősorban az igényeid szabnak határt, ugyanis az ajánlott 970-es lapkakészlettel szerelt deszkák már 19-20 ezer forinttól elérhetők. A tápegységcserével nem kell foglalkoznod, elegendő lesz a leendő konfighoz.

GÉPVÁSÁRLÁS

Sziasztok!

Szeretném lecserélni régi 1 magos masinámat. Egyelőre csak PC-ben gondolkodom, monitor nélkül, és nagyjából 100-120k-t szánnék rá. Amim már megvan, az egy Cooler Master 600 W-os táp. A többit mind meg kellene vennem, na, jó, talán még a ház árát megúszhatnám. Összeállítottam egy konfigot, és szeretném kikérni a véleményeteket.

- Alaplap: Asrock H61M-VG3
- Processzor: Intel Core i3-3240 3.4 GHz BOX
- Memória: 4 GB DDR3-1333 Kingston
- Merevlemez: Western Digital Caviar Green 1 TB 7200 rpm 64 MB cache SATA 3.0
- Videokártya: MSI N630GT-MD4GD3 GeForce GT 630 4 GB DDR3

Régen simán követtem, de mostanra nagyon lemaradtam a technikában. Anno, ha volt egy Radeon 9600-as, akkor a nagyobb sorszámú volt az új, mostanság meg össze-vissza ugrálnak a sorszámokban, és a nagyobb nem biztos, hogy a jobb. Visszakanyarodva, eddig csak AMD-m volt, most egy Intelt állítottam össze. Amire kell: böngészés, HD-videók nézése, esetleg játékok (persze nem Full HD/HQ grafikán, eddig sem mentem soha 1280x1024 fölé). A konfiggal kapcsolatban, ha valami egyéb ötletetek lenne, kicserélnétek valamit, akkor kérlek, írjátok meg!

+1 kérdés, monitor. Manapság mely monitor érné meg úgy 30k Ft-ig? AOC-ot néztem, egész jó árban vannak, de tesztet nem találtam róluk.

Amúgy az ünnepek közeledtével nagyon jó lenne egy „mit érdemes vásárolni cikk" a magazinba. Sokszor volt már hasonló, vagy lehet, lesz is a decemberiben? Nagyon jó lenne egy skálázás ár/érték részben, sajnos mindenkinek nincs 250k+ Ft-ja atomerőművekre.

Válaszotokat előre is köszönöm.
Üdvözlettel: **MOLNÁR MILÁN**

Kedves Milán!

Jól sejtetted, valóban volt egy karácsonyi hardverajánló a magazinban, remélhetőleg sokaknak rendet tett a fejében, illetve segítséget nyújtott nekik vásárlás előtt. Ami az általad összeállított gépet illeti, nos, ha finoman akarok fogalmazni, akkor azt írnám, hogy elavult. Nem feltétlenül a sebessége, inkább a hardverek életkora miatt. A harmadik generációs (Ivy Bridge architektúrára épülő) Core processzorok lassan háromévesek, érdemesebb helyettük a semmivel nem drágább, viszont kevesebbet fogyasztó negyedik generációsokat (Haswell architektúra) választani (pl. Core i3-4160). A hozzájuk passzoló alaplapok szintén széles skálán mozognak, így az ASRock árában kapsz hozzájuk deszkát, akár házon belül is (pl. H81M-VG4, 12 ezer Ft). A 4 GB memória a mostani RAM árak mellett egy elfogadható kompromisszum, ennél a keretnél én sem erőltetném a dupláját, majd bővíted később, ha lesz rá anyagi lehetőséged, játékokon kívül amúgy sem tudnád kihasználni azoknál a tevékenységeknél, amiket felsoroltál. A videokártyát mindenképpen kicserélném, egyszerűen azért, mert a 4 GB fedélzeti memória túlságosan megdrágítja a kevesebbel rendelkező variánsokhoz képest, másrészt nincs szükséged ekkora mennyiségre. Sebességben egyértelműen jobban jársz egy Radeon R7 250-nel, hasonló árban kapható (durván 25 ezer Ft), mint ez a túlpumpált és idejét múlt GeForce GT 630. Ami a monitort illeti, ma már a legtöbben attól a kevés gyártótól veszik a paneleket, akik még foglalkoznak azok előállításával, így az AOC LCD-kkel is simán belefuthatsz valami tuti vételbe. Én mégis inkább azt tanácsolom neked, hogy ha már filmnézést tervezel, akkor fizess egy picit többet, és vegyél egy belépő IPS panellel rendelkező TFT-t. Íme, pár megfontolandó ajánlat: Asus VS229HV, AOC i2276Vw, LG 22MP65HQ-P.

VÁRNI VAGY NEM VÁRNI?

Sziasztok, gurusok!

Láttam a novemberi podcastotokat, és éppen gépvásárlás előtt voltam, de hallottam, hogy érdemes egy kicsit várni az új modellekre (pl. CPU, GPU). Azt szeretném kérdezni, hogy mennyire lenne érdemes várnom?

A konfig, amit kinéztem (156.000 Ft):

- VGA: Radeon R9 280 3 GB
- CPU: AMD FX-6300
- RAM: 8 GB Corsair
- Alaplap: AM3 + (10.500 Ft körül)
- Ház: Cooler Master Elite Knight 350
- HDD: WD Caviar Blue 500 GB
- Tápegység: Chieftec iArena 500w

Ha lenne tippetek, hogy mit változtassak, vagy mire várjak, akkor legyetek szívesek írjátok meg!
Előre is köszönöm! **NERD HD**

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Szia!
Lehet, hogy a többiek nem értenek majd egyet velem, de vállalom: én nem várnék semmire, ha mostanában szeretnék gépet venni. Lényegesen gyorsabb alkatrészek se CPU, se VGA fronton nem fognak megjelenni abban a kategóriában egy ideig, amelyet megcéloztál. 2015 első negyedévében várható ugyan az NVIDIA frissített Maxwell architektúrájára épülő felső-középkategóriás kártyája, de árban aligha tud majd versenyezni a jelenleg akár 60 ezer forintért is hazavihető Radeon R9 280-nal (más kérdés, hogy lehet, hogy picit gyorsabb lesz nála, és jóval kevesebbet fog fogyasztani). Ami a processzort illeti, az FX-6300 máig töretlen népszerűségnek örvend, ami nem véletlen, de jobb, ha tudod, hogy az általad kiszemelt videokártyát nem fogja tudni minden esetben maximálisan kiszolgálni, így lesznek olyan játékok, ahol a CPU lesz a szűk keresztmetszet. Én azt mondom, hogy ez egy viszonylag jól összeállított konfig, lényegesen gyorsabbat nem kapnál egy-két hónap múlva sem ezért a pénzért, így ha nem tudsz várni tavaszig, akkor kapd elő a bukszát, és tedd, amit tenned kell.

VENTILÁTORGONDOK

Sziasztok!

Kicsit hangos és meleg a gépházam. Nem nagyon ismerem, hogy milyen ventilátorokat lehet belerakni, de azt remélem, ti tudtok benne segíteni. A gépházam: THERMALTAKE VL800M1W2N V3 BlacX Edition

Válaszotokat előre is köszönöm.

A GURU LEGYEN VELETEK

Hű vásárlótok, **WERACKER**

Kedves weracker!

Felülre összesen két darab 12 centis ventilátort tudsz tenni, hátulra szintén egy 12-eset, ezek a házból kifelé fújják a levegőt. Alul középen és a ház elején a merevlemezek magasságában szintén van hely egy-egy 12 centis ventinek, ezek viszont a ház belsejébe juttatják a levegőt. A fenti és hátsó légkavarók alapvetően a processzorról szívják el a meleg levegőt, míg az alsó a videokártyát, az elöl lévő pedig a merevlemez(eke)t hűti. Gyárilag általában szokott lenni legalább egy ventilátor a gépben, érdemes levenni az oldallapot és megnézni, hogy egyrészt tényleg van-e, másrészt a vezetéke csatlakoztatva van-e az alaplap megfelelő aljzatába.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Üdvözlöm minden kedves olvasónkat a 2015-ös év első levrovjának hasábjain, ahol ebben a hónapban is igyekezni fogok mindenkibe beleverni egy kis életkedvet kedves soraimmal, vidám pillanatok felidézésével. Ez persze nem sikerülhetne, ha ti nem lennétek, hiszen rengeteg levelet kaptunk tőletek most is, melyek közül alig tudtam válogatni. Miután persze rájöttem, hogy a 90 százalékát megint Anasztázia és barátai küldték, már nem volt annyira őszinte a mosolyom, de azért sikerült kitölteni a két oldalt. Egyébként ebben a hónapban azt kértük tőletek, hogy írjátok meg, milyen élményekkel lettetek gazdagabbak karácsonykor. Mit kaptatok, mit szerettetek volna, milyen mértékű ételmérgezést szedtetek össze, hány kilót híztatok. Ezekből a levelekből válogattunk most.

NESZE FIAM, PUZZLE!

Sziasztok!

Ebben az évben nagyon érdekes ajándékban részesültem. Talán mondhatom, hogy még soha életemben nem örültem annyira ajándéknak, mint most. Szóval szokás szerint a családommal elmentünk templomba, és mire hazaértem, az ajándékok már a fa alatt vártak. Nem is akármilyen ajándékok, összesen hét doboz volt a földön, de akkor még nem sejtettem, mik azok. Először egy apró dobozt kezdtem el kibontani, amiről hamar látszott, hogy valami kék színű valami van benne. Mikor tovább hámoztam, csak akkor eszméltem fel, hogy az egy Intel Core i5 processzort rejt. Nagyon megörültem neki. Másodjára egy MSI H87-643 alaplap akadt a kezembe, a harmadik dobozban pedig egy Sound Blaster Audigy RX hevert. A negyedik dobozban egy Cooler Master B500, majd egy ASUS Direct Cup 2U volt. Végül nekiláttam a legnagyobb doboz kibontásának is, amiben egy Thermaltake gépház, valamint egy Vortex SSD lapult. Nagyon nagy öröm volt mindezt látni. Szóval boldog új évet nektek is, nekem szerintem már az lesz.

Üdv,

GÁBOR

Kedves Gábor! Nagyon szép ajándékok ezek, jó nagy szívás lehetett becsomagolni mind. Szerintem sok olvasónk odaadná valamelyik testrészét azért, hogy egy olyan király Jézuska jöjjön hozzá is, mint hozzád. Remélem, hogy az összerakással nem volt gond, volt otthon mindenféle szerszám, hűtőpaszta, csavarhúzó, meg ilyenek. Emlékszem, hogy milyen érzés volt, amikor én megkaptam az első számítógépem. Napokig a fellegekben jártam, miután hazavittük. Az mondjuk csak egy Commodora Amiga 500 volt, aminek a teljesítményét egy mai okostelefon sokszor lepipálja, de mai árfolyamon számolva olyan 4 havi fizetésünkbe került, szóval volt értéke. Napokig nem tudtam aludni, és rongyosra játszottam életem első játékát, az F/A-18 Interceptort. Viszont remélem, hogy videokártya is volt valahol a fa alatt, mert nagy szívás lesz kép nélkül játszani (Fenét lenne szívás! Hard mode on! – Chocho)

LEVÉL A DAYZ-BŐL

Kedves szerkesztőség!

Tegnap nagy túrára indultam Hódmezővásárhely környékére, mivel azt mondták nekem, hogy olyan, mint Csernobil. (Fú wazz, tényleg egyre keményebb lehet a helyzet vidéken! Remélem, a sugárbetegséget megúsztad. – Chocho) Rendkívül érdekes dolgokat találtam! Elhagyatott vasúti kocsikat, lepusztult gyárakat, töltényeket, konzervdobozokat. Na de a vasúti kocsi! Na, az nagyon érdekes volt. A sínek egészen a gyárak bejáratáig mentek, mivel régen ott szállították be a nyersanyagot, de egy idő után nem lehetett ott tovább menni, mivel benőtte a dzsumbuj. De én nem hátráltam meg és folytattam az utamat. Nagy nehezen átverekedtem magamat a bozóton, és ott állt rozsdásan, magában a vasúti kocsi. Már évek óta ott lehetett, meg is néztem magamnak jól. Úgy be volt rozsdásodva, hogy még megmozdítani sem lehetett volna.

Tisztelettel,

BÁN PÉTER

U.i.: Ha véletlen errefelé jártok, és van kedvetek megnézni, csak szóljatok.

Kedves Péter! Örömmel látom, hogy élnek köztünk még olyan igazi kalandorok, mint te. Egy páratlan és vérfagyasztó utazásban lehetett részed, mikor meglátogattad a posztapokaliptikus, nukleáris pusztaságot, amit ma már csak Csernohódnak nevezünk. Igazi sztalker vagy te, egy megbecsülést és tiszteletet érdemlő elfedező, egy – mit szépítsünk ezen: hős. Ma már furcsának, egyenesen egzotikusnak hangozhat egyesek számára, hogy vannak még olyan kivételes fickók, mint te, akik ki mernek menni ebbe a külvilágnak nevezett rideg pusztaságba, és feltérképezik nekünk azt. Egyébként remélem, találtál valami jó lootot is. Nemcsak lőszereket, hanem fegyvert is. Úgy hallottam, hogy szerver-szörfőzést kell ilyenkor csinálni, és ha ki-belépkedsz, akkor előbb- utóbb teljesen felszerelheted majd a karaktered a környéken. Ja, hogy ez a való életben volt? Mindig keverem a dolgot, bocsi. (Én tegnap a kisboltig menet három hajléktalant, négy üres sörös dobozt és két rozsdás autóroncsot láttam, mindezt a IX. kerület legmélyén. Ha gondolod, küldök képeket, nagyon érdekes volt, különösen az egyik hajléktalan középső ujja! – Chocho)

SÁRKÁNYHÁTON SÁRKÁNYT HÁNYOK

Helló!

Oda meg vissza vagyok a Skyrimért. Ezt a szüleim is tudják, mert karácsonykor megkaptam az Elder Scrolls Anthologyt. Az első dolgom az volt, hogy felpakoljam a Skyrimet (Ácsi-ácsi! Oda voltál érte,

de csak most kaptad meg? Juj, te szégyentelen! – Chocho), utána pedig agyonmoddoljam azt. Nosza, lássunk is hozzá, mondom én! Helgen, pipa. Első standing stone, pipa. Irány Riverwood! Útközben találkozok egy tolvajjal, aki éppen két farkassal harcolt. Megütötte a szemem, hogy a páncélja egy komplett guild master armor volt. Nosza, lecsaptam, és kilootolom belőle a rucit. Így esett meg, hogy második szintű karival már rögtön ilyen jó göncben rohangálhattam.

Másik sztori, hogy egyszer találtam valahol egy aranylelőhelyet. Elkezdem bányászni, bekapcsolom a wait menüt, és benyomom 31 napra. Azt eredmény kb. 950 aranyérc lett. A nagy teher miatt 3 órába tellett, mire eljutottam a legközelebbi városba, onnan pedig az első utam az ércöntödéhez vezetett. Meg is lett a level 100-as kovács skill még aznap, plusz 55 ezer septim. Nos, ennyi történt velem az utóbbi pár napban. Nektek is boldog új éveket kívánok, és a Guru legyen veletek!

Üdv, **NOBECA**

Kedves Nobeca! Amikor azt kértük, hogy írjátok meg nekünk karácsonyi élményeiteket, akkor pontosan ilyen levelekre számítottunk (Te talán, én bepiálós sztorikat vártam, fotókkal illusztrálva, fiatal felnőtt női olvasóktól! – Chocho). Nem olyanokra, hogy „épp ültünk a kedves családommal a fa alatt, amikor leettem a blúzom halászlével", vagy „képzeljétek, az anyukám a diós bejgliben benne hagyott egy fél dióhéjat, és letört a fogam", hanem ilyeneket! Igazi gémer leveleket! Szóval örömmel látom, hogy sikerült egy tolvajt kirabolnod, ahelyett, hogy segítettél volna neki a farkasokkal való harcban, mint valami jóságos lovag vagy mi. Amúgy is tuti, hogy lopta azt a páncélt, ami rajta volt. Nem fáj senkinek, ha továbblopod. Meg különben is, már félig halott volt, nem? A másik dologban is királyul nyomtad! Szereztél egy remek szakmát, aminek még sokáig hasznát fogod venni az életben, és a pénzre sem lesz gondod már soha többet. Bárcsak ilyen könnyen menne minden a való életben is, nem? Most képzeld el: lemész a kutyát sétáltatni, de látod, hogy egy tolvaj rángatja Marika néni kézikocsiját a közért előtt - ki akarja rabolni őt. Odamész, ráuszítod a kutyákat, visszaadod a cuccokat Marika néninek, és elveszed a tolvaj véres ruháját. (Vagy besegítesz a tolvajnak, mert Marika néninek király aranyfogai vannak! – Chocho) Az aranybánya már nem menne ilyen könnyen, bár úgy tudom, hogy nemrég két hajléktalan talált egy aranyrudat valahol a VIII. kerületben, egy kukában. Ők leadták a helyi fináncoknak, de ha gondolod, te is megpróbálhatsz ott keresgélni, hátha.

ÖREG RÓKA NEM VÉN RÓKA

Helló, Chris (és persze a többiek is)!

Három dolog miatt ragadtam billentyűzetet, ebből az első szerintem többek érdeklődésére is számot tarthat. **(Sajnos helyhiány miatt csak ezt tudtam bent hagyni, bocsi érte! - Chris)** Elsősorban azért írok, mert öreg Guru, majd PC Guru olvasóként (az első szám, amire sikerült rátennem a mancsomat, talán a 2. szám volt) az évek alatt én is többször váltam az anyai takarítási ámokfutás áldozatává. Később a költözések miatt régebbi számoktól való akaratlan megválás problémájával is szembesültem, legújabban pedig a helyhiánnyal, ami miatt jelenleg is csak a legutóbbi 3-4 évadot tudom tárolni az újságból. Tudom, ezt a problémát már többen is felhozták, és már volt is részetekről kezdeményezés, illetve azt is leírtátok, miért nem raktok fel gyakrabban régebbi számokat digitális formában a DVD-re. Két számmal ezelőtt a levrovban volt egy olvasótok, Kiss Gábor, aki küldött nektek jó párat. Szóval a kérdés az lenne, nem lehetne azok közül néhányat feltenni a mellékletre? Egyébként az újság még mindig nagyon jó, azaz volt pár kisebb visszaesés a minőségben az elmúlt 22 év alatt, de jelenleg az eddigi legjobb formáját hozza. Szóval csak így tovább!

Üdv: **NEMY**

Igen, ez egy jogos és jó kérdés. Az a baj, hogy ezeknek a régi magazinoknak a kiadási jogai nem minden esetben öröklődtek tovább az új cégekhez, ahol a Guru folytatta pályafutását, ezért azokat nem tehetjük fel semmilyen digitális formában sehova. Ezenkívül a PC Guruból nagyon sok számot jelenleg is árusítunk webshopunkban, illetve olyan digitális újságstandokon, mint amilyen a Dimag. (Fizetett hirdetésünket olvasták! – Chocho) Ezeket sem tehetjük ingyen elérhetővé emiatt. Persze egy rakás számot feltehetnénk az ezredforduló környékéről így is, amiknek a jogai nálunk vannak, viszont nincsenek belőle digitális változataink. A sok cégváltással az archívumok is elszálltak, szóval marad a digitalizálás, azaz szkennelés, ami rendkívül időigényes munka, amire sajnos jelenleg nincs kapacitásunk. A papírmagazin és a weboldalunk készítése minden időnket felemészti. De ígérem, nekifekszek ennek a projektnek, és megpróbálom összeszedni azt, ami már megvan.

CHEATER!

Üdv, PC Guru!

Pár héttel ezelőtt felfigyeltem arra, hogy Chris a Battlefield 4 játékkal játszik. Felmentem arra a szerverre, ahol ő volt, de mivel az ő csapatában nem volt hely, ezért ellenfelek lettünk. Rohangáltam a pályán, és egy hirtelen kill után láttam, hogy sikerült Christ megölnöm. Újabb mérföldkövet értem el Battlefield 4-ben! Hihetetlen boldog voltam, az a játékstílus, ahogy Chris játszik, pedig egészen lenyűgöző!

Üdv, **DÁVID**

Kedves csaló-cheater-wallhacker! Most még tart a boldogságod, de remélem, tudod, hogy rád uszítottam az összes BF-es ismerősömet, és le fogunk vadászni! (Mármint a valóságban! – Chocho) Engem nem lehet csak úgy lelőni! Ha sikerült, akkor tuti, hogy csalsz! Találkozunk még, ne félj! Akkor majd megbánod, hogy lelő… izé csaltál! Egyébként pedig csak vicceltem (Dehogy viccelt, csak elaltatja az éberséged! – Chocho), örülök, hogy sikerült egyszerre fellépned oda, ahol épp én játszottam. Már ritkán nyomom csak a BF-et, de gyere máskor is bátran! Mások is jöhetnek!

A HÓNAP LEVELE

Ez LoL!

Tisztelt PC Guru! Szeretném megosztani az én kis ünnepi sztorim. Szóval az történt, hogy lakótársammal szenteste épp League of Legends-eztünk, mikor valamilyen füstre lettem figyelmes. Körbeszagoltam, hogy mi lehetett az, aztán látom, hogy a műfenyőnk füstöl. Ennél rosszabb időpontot nem választhatott volna a kigyulladásra, mert épp egy ranked matchet toltunk, ahol egy nagyon fontos teamfight volt. Gyorsan kihúztam a konnektorból a fát, és mondtam a lakótársamnak, hogy ha elkezd lángolni, akkor bennégek. Végül nekiestünk az ellenséges csapatnak és nyertünk, és a fa sem gyulladt ki. Egy kicsit meleg volt a helyzet, de megúsztuk.

Üdv, **Horváth Ákos**

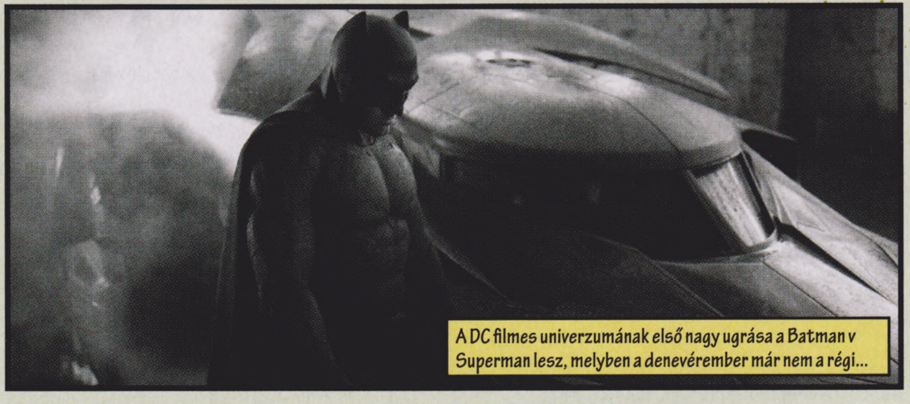
Csak két kérdésem van: miért játszik valaki szenteste ahelyett, hogy tojáslikőrt szopogatna és bejglit majszolna, a másik pedig az, hogy milyen hősöket pikkeltetek? Egyébként pedig ismerős a szitu, mert én dotás vagyok, velem is előfordult már hasonló, de azért ilyen komoly dolog még soha. Emlékszem, egyszer a pizzás srác vagy öt percig csöngetett, mire be tudtam engedni, mert épp izgi volt a meccs, amit nyomtam. Az átlagemberek persze nem értik az ilyesfajta prioritást, adok is most neked egy virtuális pacsit a levegőben! Yeeaaah!

A hónap levele ezúttal egy hatalmas csomagot (2 póló, 2 PC-s játék, egy PC Guru naptár, és egy FC4-es felvarró) ért. Szeretnéd, ha februárban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu címre!

Tudjuk, mit nézel a következő öt évben

[ÍRTA BATE] HA AZT HITTÉTEK, HOGY MÁR TÚL VAGYUNK A KÉPREGÉNYFILMEK JAVÁN, AKKOR BIZONY TÉVEDTETEK. A DISNEY TULAJDONÁBAN LÉVŐ MARVEL STÚDIÓ MÉG CSAK MOST KEZD BELEMELEGEDNI A SZUPERHŐSÖK NAGYVÁSZNAS FELDOLGOZÁSÁBA, RÁADÁSUL HOSSZÚ ÉVEK UTÁN A DC IS ÉSZBE KAPOTT, ÉS BELEVÁGOTT A SAJÁT FILMES UNIVERZUMÁNAK KIÉPÍTÉSÉBE. CIKKÜNKBEN A 2020-IG ÉRKEZŐ SZUPERHŐSÖS ALKOTÁSOKAT GYŰJTÖTTÜK ÖSSZE.

A Marvel több mint hat éve, 2008-ban mutatta be a Vasember első részét, és akkor még nem is sejtettük, hogy minek lettünk a részesei. Tony Stark első feltűnését egy kissé összecsapott Hihetetlen Hulk (2008) követte, aztán egy szintén felemás Vasember 2 (2010) került a vászonra. Mindez viszont csak a bemelegítés volt, hiszen 2011-ben megérkezett Thor és Amerika Kapitány, hogy aztán 2012-ben összeálljanak a Bosszúállók, minden idők harmadik legnagyobb mozibevételét (1,518 millió dollár) produkálva. Ez volt a Marvel-filmek első fázisa, jelenleg épp a második végén tartunk, és a stúdió már előkészítette a harmadikat is.



A DC filmes univerzumának első nagy ugrása a Batman v Superman lesz, melyben a denevérember már nem a régi...

A MÁSODIK FÁZIS

A Bosszúállók elképesztő sikere után világossá vált, hogy a Marvel durván belenyúlt a tutiba, plusz bebizonyosodott, hogy a háttérben olyan lángelmék építik a filmes univerzumot, akik minden évre tartogatnak valamit az egyre gyarapodó rajongótábornak. 2013-ban indult a Marvel-filmek második fázisa a Vasember 3-mal (1,2 milliárd dollár bevétel világszerte), ezt követte Thor a Sötét Világgal, majd 2014-ben Amerika Kapitány tért vissza, illetve teljesen új belépőként megjelentek a Galaxis őrzői, akiket imádott a nép: a csapat 770 millió dollárt kalapozott össze 2014 decemberéig.

A második fázis viszont még nem ért véget, hiszen idén májusban érkezik a Bosszúállók: Ultron kora, amiben a szuperhőscsapat az öntudatra ébredő mesterséges intelligencia, Ultron ellen veszi fel a harcot. A Joss Whedon rendezésében készülő szuperprodukció nemcsak a már ismert hősöket állítja minden eddiginél nagyobb kihívások elé, de új szereplőket is bevezet az univerzumba. Megjelenik például Vízió (Paul Betanny), aki egy mesterséges lény, illetve bemutatkozik Skarlát Boszorkány (Elizabeth Olsen) és Higanyszál (Aaron Taylor-Johnson) is.

Amellett, hogy a Bosszúállók 2-ben fel fog tűnni a legendás, Tony Stark által Hulk megfékezésére épített Hulkbuster páncél, a spekulánsok szerint az sem kizárt, hogy a film végére teljesen megváltozik a szuperhőscsapat felállása – erre utaló információk már most is akadnak, hamarosan kitérünk rájuk részletesebben is.

Habár az első fázis a Bosszúállókkal ért véget, a második nem az Ultron korával záródik, hiszen júliusban még beköszön egy újabb szuperhős, Hangya (Ant-Man) személyében. Ezt a figurát a képregényekben több karakter is megformálta, és a jelek szerint nem lesz ez másképp a moziban sem, hiszen a stáblistán szerepel az első Hangya, Hank Pym (Michael Douglas) és utódja, Scott Lang (Paul Rudd) is. Magáról a történetről még nem sokat tudni, de annyi már bizonyos, hogy ismét feltárul majd egy szelet a Marvel filmes univerzumának múltjáról, hiszen ezúttal is felbukkan Tony apja, Howard Stark, akit Dominic Cooper helyett ezúttal a szintén remek John Slattery (Mad Men – Reklámőrültek) fog alakítani.

AZ ELKÖVETKEZENDŐ FÉL ÉVTIZED A KÉPREGÉNYFILMEK LEGTERMÉKENYEBB KORSZAKÁNAK ÍGÉRKEZIK. MEGTÖRIK A MARVEL EGYEDURALMA IS!

A Bosszúállók: Ultron kora egyik nagyobb dobása Tony Stark Hulk megfékezésére tervezett páncélzata lesz.

A HARMADIK FÁZIS

A Marvel ezt követően tartja az évenkénti két filmet számláló menetrendet: 2016 májusára már be van tervezve a Captain America: Civil War, amiben szerepet kapott a Vasembert játszó Robert Downey Jr. is. A stúdió ugyan még semmit nem szivárogtatott a filmről, de a cím és a két főszereplő arra utal, hogy a film a képregényben hatalmas sikernek bizonyuló polgárháborút fogja feldolgozni, a sztorit, amiben a szuperhősök két táborra szakadva (a Kapitány és Vasember vezetésével) küzdenek egymás ellen. A Civil War bejelentése volt egyébként az, ami elindította a fentebb már ecsetelt Ultron kora spekulációkat, és a harmadik kapitányos moziból sokan arra következtetnek, hogy a Bosszúállók 2 végén Tony Stark vagy elhagyja a csapatot, vagy a többiek zárják ki a „klubjukból". Az Amerika Kapitány 3 további érdekessége, hogy itt bukkan majd fel először Chadwick Boseman, akire a Marvel Fekete Párduc szerepét osztotta.

Ugyanebben az évben debütál a mozikban a Marvel másik figurája, Doktor Strange, aki a képregényben egy, a misztikus tudományokkal foglalkozó doktor, nem mellesleg az univerzum legfőbb varázslója. A történet még itt sincs felvázolva, annyi viszont biztos, hogy a főszerepet a Sherlockkal befutott Benedict Cumberbatch alakítja, és a film 2016 novemberében kerül a mozikba.

2017-ben aztán kicsit felgyorsulnak az események, hiszen májusban érkezik a Galaxis őrzői 2, júliusban a Thor harmadik része Ragnarok alcímmel, plusz Fekete Párduc is megkapja a saját filmjét, méghozzá novemberben. És ez még csak a kezdet, a buli 2018-ban indul be igazán, hiszen ekkorra időzítették az Avengers: Infinity War első részét, ez után debütál Captain Marvel – az

A Hangya (Ant-Man) eléggé érdekes karakter, akit filmre vinni nem tűnik könnyű feladatnak. Meglátjuk.

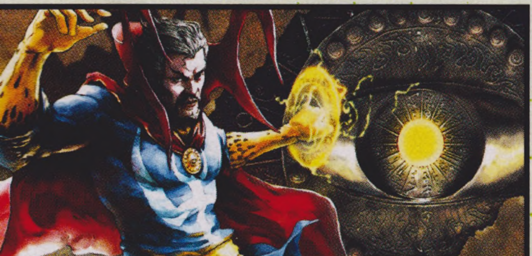
első női szuperhős (színész még nincs), aki saját filmet kap –, továbbá bemutatkozik az Inhumans nevű szuperhőscsapat, akikről jelen pillanatban még szintén nem sok információt találni.

Végül 2019-ben jön az Avengers: Infinity War második része, és a címből egyértelműen arra lehet következtetni, hogy a két részre osztott alkotásban a Marvel-univerzum hősei (igen, az összes) a korábbi filmekben (Bosszúállók, A galaxis őrzői) már megjelenő Thanosszal veszik fel a harcot. A bejelentett filmek listája ezzel ugyan befejeződött, viszont afelől senkinek nem lehet kétsége, hogy korántsincs még vége a Marvel-szuperhősök áradatának, és valahol Hollywoodban már most a negyedik fázist tervezgetik…

A DC IS ÖSSZEKAPJA MAGÁT

Míg a Marvel zseniális módon felépítette a saját filmes univerzumát, addig a DC-képregények megfilmesítési jogait birtokló Warner Bros. csak ült a babérjain, és megelégedett azzal, hogy a 2005-ben indult Sötét Lovag-trilógia szépen muzsikál a kasszáknál. Aztán 2010 után észbe kaptak, és nekiláttak egy új Superman-filmnek, ami az Acélember címmel 2013-ban érkezett meg a mozikba, és a vegyes kritikák ellenére is kiválóan teljesített a kasszáknál. A Henry Cavill főszereplésével készült mű sikerét látva a stúdió fellelkesült, és először a Batman v Superman: Dawn of Justice című crossovert jelentették be, majd idén ősszel ők is felvázolták a 2020-ig bemutatni kívánt filmjeiket – ezekre nemsokára kitérünk kicsit részletesebben is.

Henry Cavill Supermanje egyébként visszatér a 2016 márciusára tervezett Batman v Supermanben is, ahol viszont már nem a Christian Bale-féle Batman fog felbukkanni, hanem a Sötét Lovag egy teljesen új verziója, akit Ben Affleck formál meg. A történet bevallottan a Frank Miller-féle The Dark Knight Returns képregényen



Dr. Strange egyelőre kilóg a Marvel filmes univerzumából. Vajon milyen formában kap helyet a karakter?

FILM CÍME	PREMIER	STÚDIÓ
Bosszúállók: Ultron kora	2015 május	Marvel
Hangya	2015 július	Marvel
Batman v Superman: Dawn of Justice	2016 március	WB/DC
Captain America: Civil War	2016 május	Marvel
Suicide Squad	2016 augusztus	WB/DC
Doctor Strange	2016 november	Marvel
A galaxis őrzői 2	2017 május	Marvel
Wonder Woman	2017 június	WB/DC
Thor: Ragnarok	2017 július	Marvel
Justice League	2017 november	WB/DC
Black Panther	2017 november	Marvel
The Flash	2018 március	WB/DC
Avengers: Infinity War - Part 1	2018 május	Marvel
Aquaman	2018 július	WB/DC
Captain Marvel	2018 július	Marvel
Inhumans	2018 november	Marvel
Shazam	2019 április	WB/DC
Avengers: Infinity War - Part 2	2019 május	Marvel
Justice Leauge 2	2019 június	WB/DC
Cyborg	2020 április	WB/DC
Green Lantern	2020 június	WB/DC

alapszik, ahol a Denevérember már egy öregebb, megkeseredett figura, és ha a film is követi ezt a szálat, akkor egy olyan Batman-ábrázolásra készülhetünk, amire a korábbi filmekben még egyáltalán nem volt példa. Habár a történetről még itt sem tudni semmi pontosat, az már tuti, hogy a címszereplők mellett megjelenik Aquaman (Jason Momoa), Wonder Woman (Gal Gadot), Cyborg (Eay Fisher) és Lex Luthor (Jesse Eisenberg), sőt a pletykák szerint még egy női Robint is kapunk Jena Malone alakításában.

DC-HŐSÖK, SORAKOZÓ!

Ez lesz a bemelegítés, hiszen Batman és Superman közös kalandja után a Warner Bros. is beindítja a szuperhősgyárat, és 2020-ig évente két filmmel

Amerika Kapitány a harmadik saját filmjében a szuperhősök polgárháborújának szószólója lesz.

igyekeznek mozikba csábítani a közönséget. 2016 augusztusában érkezik a szuperbűnözőket tömörítő Suicide Squad, amelynél egészen durva szereposztást sikerült kiharcolnia a stúdiónak: Margot Robbie (Harley Quinn), Tom Hardy (Rick Flag), Jared Leto (Joker), Jai Courtney (Bumeráng), Cara Delevingne (Enchantress) és Will Smith (Deadshot). A történet dióhéjban annyi, hogy a kormányzat a büntetésük csökkentését ígéri a címszereplőknek, cserébe ők részt vállalnak néhány lehetetlen küldetésben – innen ered a „csapatnév", az Öngyilkos osztag is.

A szuperbűnözők után Wonder Woman kap saját filmet 2017-ben, aztán ugyanebben az évben jön az első Igazság Ligája (Justice League), 2018-ban érkezik a Flash (főszerepben Ezra Miller), aztán az Aquaman Jason Momoa főszereplésével, 2019-ben bemutatkozik Shazam (itt még nincs meg a címszereplő, de Dwayne Johnson már leszerződött, mint Black Adam), mellé megkapjuk az Igazság Ligája 2-t, majd 2020-ban várható az önálló Cyborg-film, és a Warner erre az évre tervezi a Zöld Lámpás (Green

Idén végre a dögös Wonder Woman is feltűnik a vásznon, még ha egyelőre nem is kap saját filmet.

Lantern) rebootot, egyelőre bejelentett főszereplő nélkül. És ha mindez még nem lenne elég, akkor iparági pletykák szerint a stúdió már dolgozik egy új Superman- és egy különálló Batman-filmen is. DC hősökből tehát nem lesz hiány az elkövetkezendő években, viszont a lelkesedés itt jóval visszafogottabb, mint a Marvel esetében, hiszen a Warner még nem bizonyított a koherens, szuperhősöket összeeresztő filmek terén, és még több mint egy évet kell várnunk, mire kiderül, hogy pontosan mire képesek.

PLUSZ AZ APRÓ

Amíg a Warner Bros. nagyon okosan egyetlen DC-jogot sem engedett ki a kezei közül, addig a Marvel a 90-es évek során elherdálta a szuperhősök megfilmesítési jogait, így lehet, hogy a Pókember (és a hozzá kapcsolódó összes karakter) a Sonynál van, míg a 20th Century Fox az X-Men (köztük Rozsomák) és a Fantasztikus Négyes felett bábáskodik. A Sony ugyan nem keresett rosszul a Csodálatos Pókember eddigi két részével, de a bevételek elmaradtak a Sam Raimi-féle trilógia eredményeitől, így a stúdió idén januárban fogja eldönteni, hogy mit kezdjen a világ legnépszerűbb szuperhősének számító falmászóval – még az sincs kizárva, hogy „kölcsönadják" a Marvelnek.

Ugyanakkor a Fox jól kufárkodott az X-Men jogokkal, a legutóbbi két filmmel sikerült új életet lehelni a filmes univerzumba, és 2016-ban érkezik a legújabb rész X-Men: Apokalipszis címmel, 2017-re pedig várható egy újabb Rozsomák-epizód, továbbra is Hugh Jackman főszereplésével. Emellett a stúdió már leforgatta a Fantasztikus négyes rebootot, Kate Mara, Miles Teller, Jamie Bell és Michael B. Jordan főszereplésével, és ha az égiek is úgy akarják, akkor 2015 augusztusában meg is nézhetjük majd a filmet.

PC GURU A FACEBOOKON!

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint **46.000** rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TIPPEK A STEAMEN!

Szeptember végén történetének talán legnagyobb változásán esett át a Steam, hiszen nem szimplán lecserélték a bolt kinézetét, de a működését is alapvetően gondolták újra: a bolt most már teljesen személyre szabva ad ajánlásokat a játékokat illetően, megpróbálva olyan címeket az érdeklődők elé tolni, melyek feltehetően pont az ízlésükbe vágnak. Ha pedig nem, akkor sincs baj: lehetőség van követni úgynevezett kurátorokat, akik folyamatosan bővülő listába szedve ajánlanak játékokat. Természetesen ebből a PC Guru se marad ki: kövesd a kurátori oldalunkat, fedezz fel és ismerj meg játékokat, amikről talán még nem is hallottál, töltsd fel csordultig a kívánságlistádat!

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de biztos akad olyan új olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A hivatalos csatornára a videotesztjeinket és a különböző videórovataink újabb epizódjait töltjük fel, és minden héten találkozhattok valamilyen új videojátékos tartalommal, ráadásul a különböző videók itt bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők. A YouTube-os regisztrációt követően érdemes rögtön feliratkozni a csatornára, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem. Szóval irány a YouTube: **www.youtube.com/pcguruonline**

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban **Lor**, 2014-ben pedig **Dan**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásodat. Hajrá!

INSTAGRAM
http://instagram.com/pcgurumagazin

GOOGLE+
http://bit.ly/pcg_google

TWITTER
www.twitter.com/pcgurumagazin

PC GURU LIVE videotesztek

Bár a szokásos év végi játékáradat decemberre elapadni látszott, azért akadt még mit bepótolnunk a videotesztek terén. Négy ilyen anyag vár tehát benneteket a DVD-mellékleten, melyek mindegyike egy-egy kiváló alkotást mutat be. Ilyen például a Dragon Age: Inquisition teszt, melyben DreamerInstinct és wilson beszélgetnek arról, hogy miért is lett az év játéka nálunk a BioWare legújabb munkája, vagy épp a World of Warcraft friss kiegészítőlemezének elemzése, amiről Chris zeng ódákat hosszasan. Jó szórakozást!

INGYENES JÁTÉKOK drift stage

Ebben a hónapban három ingyenes játékkal várunk titeket, melyek közül a kedvencünk a retróhangulatú Drift Stage, ami a 80-as évek autóversenyzős éráját igyekszik újraéleszteni a lehető legtapintatosabb és korhűbb módon. A program annak ellenére, hogy úgy néz ki, mintha most szalajtották volna egy játéktermi automatából, rendkívül szórakoztató és hangulatos, irányítását pedig könnyű megszokni és megszeretni. A játék jelenleg alfa készültségi fázisban jár, tehát bárki letöltheti és kipróbálhatja (még). Irány a rajtrács!

PROGRAMAJÁNLÓ lightworks

Az interneten bogarászva az ember sokszor megdöbben, hogy milyen profi szoftverekbe botlik bele néha, melyeket ráadásul teljesen ingyen tölthet le saját használatra. Ilyen például a Lightworks nevű videóvágó szoftver, amiben majdnem minden olyan eszköz rendelkezésünkre áll egy nyersanyag megvagdosásához, mint a profi, több száz dollárba kerülő rokonai esetében. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy az ingyenes verzióban korlátozásra került pár lehetőség, de ne legyünk telhetetlenek! Otthoni felhasználásra kiváló választás lehet bárki számára.

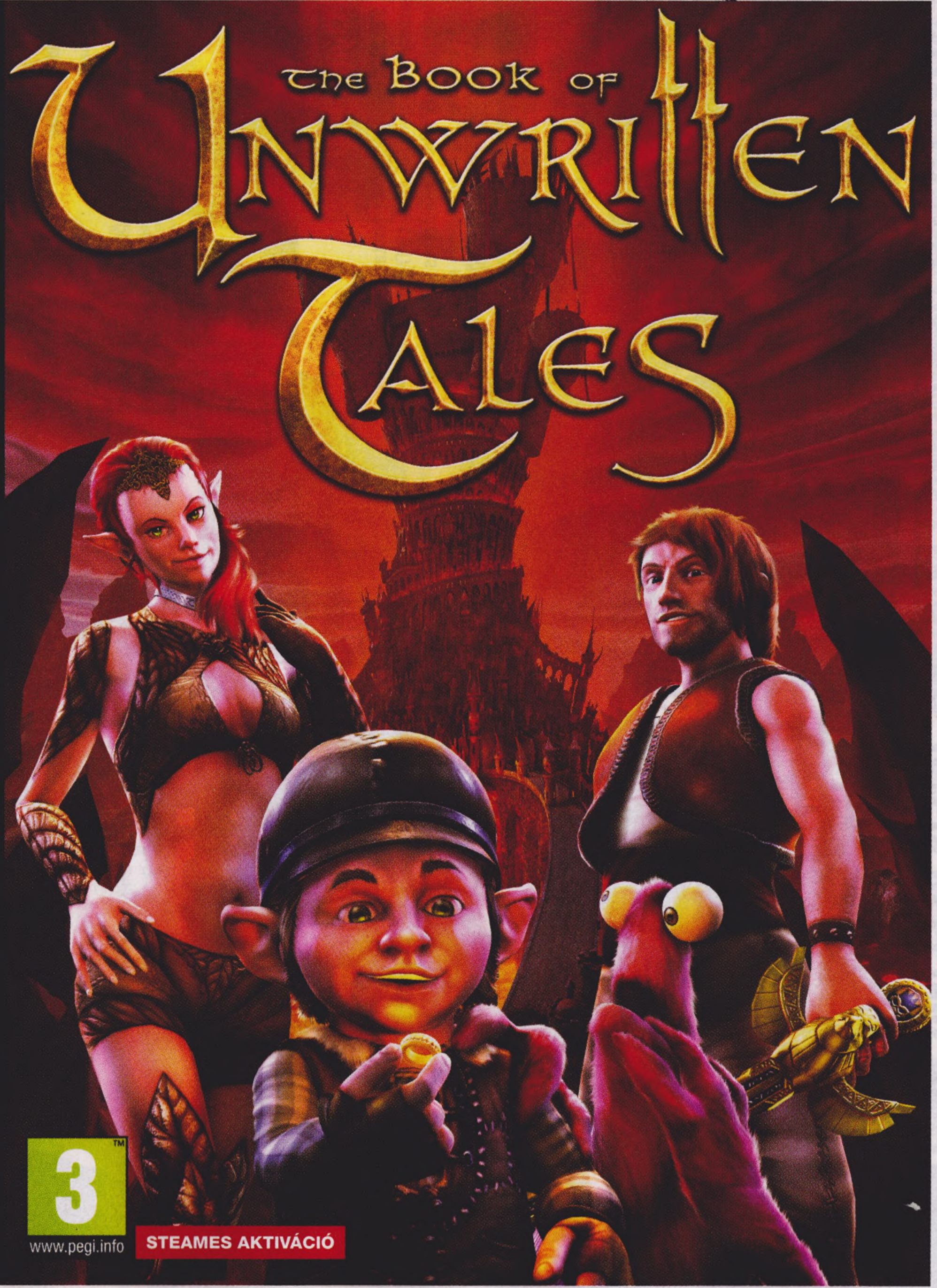
EXTRA TARTALOM videók

Nemrégiben lezajlott a The Game Awards játékshow, ahol számos kisebb-nagyobb kiadó képviseltette magát. Az egészestés műsorra jó adag videoanyagot is magukkal hoztak, melyeken megcsodálhatjuk, hogy miként is festenek a jövő játékai. Újra megcsodálhatjuk a lenyűgöző No Man's Skyt, valamint újdonságokba is belekóstolhatunk, mint a The Banner Saga 2 vagy az újraélesztett King's Quest. Az említett címek videóit megtaláljátok DVD-mellékletünkön, és külön felhívjuk a figyelmeteket az Uncharted 4 első játékmenet-videójára!

VIDEOTESZTEK A DVD-N

Dragon Age: Inquisition • Elite: Dangerous • Far Cry 4 • World of Warcraft: Warlords of Draenor

PC GURU DVD — THE BOOK OF UNWRITTEN TALES — 2015/01



The Witcher 3

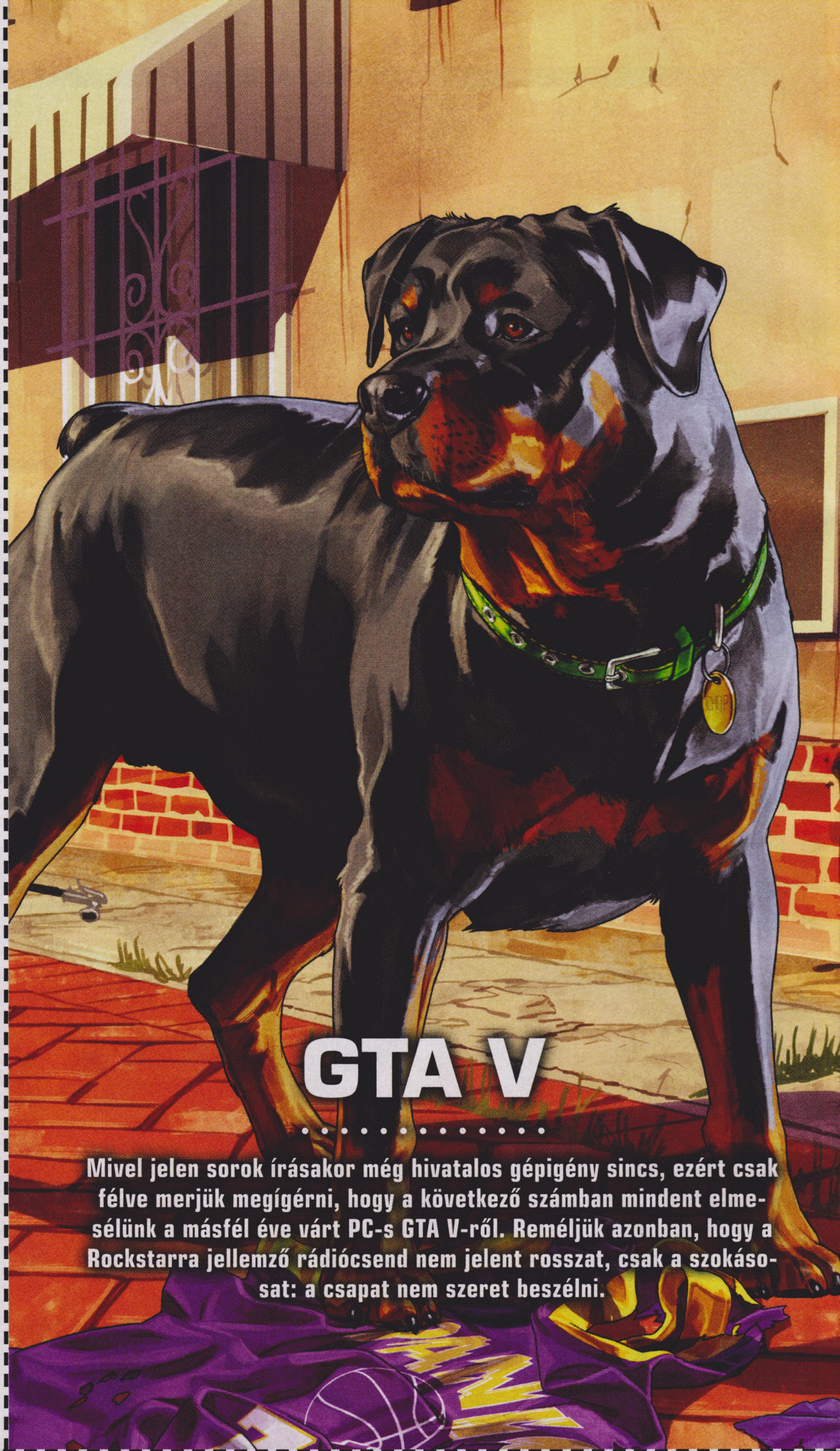
ELŐZETES Kereken két év telt el azóta, hogy utoljára foglalkoztunk a The Witcher 3-mal: mi sem így terveztük, de sajnos több, nem éppen kellemes dolog hozta így. De kár sopánkodnunk: a februári számban ugyanis olyan előzetest készítünk, mint még soha, elsősorban azért, mert terveink szerint addigram már személyesen is kipróbáljuk a játékot a lengyel főhadiszálláson.

Blackguards 2

TESZT Szinte napra pontosan egy évvel az első epizód kiadása után érkezik a Blackguards folytatása: a német Daedalic elképesztő tempóban ontja magából a játékokat, ráadásul pont a Blackguards volt az, amely megtörte a „kizárólag kaland" hagyományukat. Több csata, több tartalom, szebb grafika: várjuk szeretettel!

Dying Light

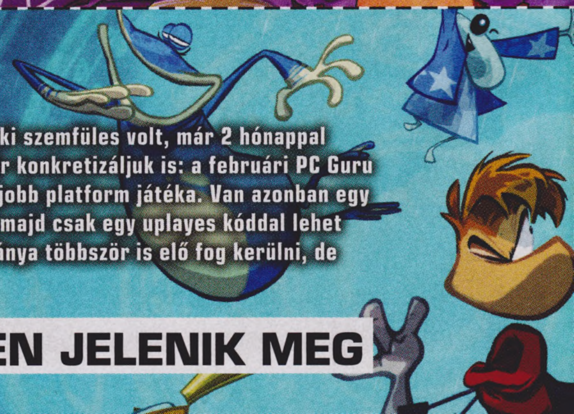
TESZT Habár pont a mostani számunkban zengtünk ódákat a Dying Lightról annak több órás előzetes változatát követően, ha minden simán megy, a következő számban már egy alapos tesztben tudjuk elmesélni, milyen lett a végeredmény. Szorítsatok nekünk: január 30-án jelenik meg a bolti kiadás, mi pedig négy nappal később megyünk nyomdába...



GTA V

Mivel jelen sorok írásakor még hivatalos gépigény sincs, ezért csak félve merjük megígérni, hogy a következő számban mindent elmesélünk a másfél éve várt PC-s GTA V-ről. Reméljük azonban, hogy a Rockstarra jellemző rádiócsend nem jelent rosszat, csak a szokásosat: a csapat nem szeret beszélni.

TELJES JÁTÉK: RAYMAN ORIGINS



Nem nagyon volt még példa arra, hogy a megjelenés előtt eláruljuk a teljes játékot, de aki szemfüles volt, már 2 hónappal ezelőtt kiszúrhatta, hogy kiszivárogtattuk, mire számíthattok tőlünk 2015-ben. Most már konkretizáljuk is: a februári PC Guru magazinhoz a Rayman Origins uplayes változatát csomagoljuk, ami minden idők egyik legjobb platform játéka. Van azonban egy rossz hírünk: a kiadó kérése miatt sajnos nem tudjuk a játékot a DVD-re pakolni, így azt majd csak egy uplayes kóddal lehet letölteni. Mivel 2015-ben több ilyen ubisoftos játékunk is lesz, ezért a telepítő fájlok hiánya többször is elő fog kerülni, de reméljük, a játékok minősége kárpótol ezért a kis kellemetlenségért!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK FEBRUÁR 12-ÉN JELENIK MEG

PC GURU WEBSHOP

SHOP.PCGURU.HU

Ajánlatunk 2015.01.06-tól a készlet erejéig, illetve visszavonásig érvényes. Az itt szereplő árak 25%-os áfát tartalmaznak. A feltüntetett árak jelentős árfolyamingadozás esetében változhatnak, ezért az árváltozás jogát fenntartjuk. Az ebből eredő károkért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. A hirdetésben ábrázolt dobozképek illusztrációk, a kiküldött termékek borítója ezektől eltérhet. Vásárlási információk (*http://shop.pcguru.hu/vasarlasi_informaciok*), Általános szerződési feltételek (*http://shop.pcguru.hu/aszf*) és Garanciális feltételek (*http://shop.pcguru.hu/garancia*) a webshopon olvashatók.

GTA V

- Az elmúlt év legjobb játéka végre PC-re is megjelenik!
- Drasztikusan feljavított látványvilág
- Az összes eddigi DLC a lemezen
- Steamworks-támogatás

PC 12.990 Ft

THE WITCHER 3: WILD HUNT

- Az elmúlt évtized egyik legjobb szerepjáték-sorozata végre új epizóddal tér vissza!
- Döbbenetes látványvilág
- Hatalmas, szabadon bejárható terep
- Akár 100 órányi tartalom

PC 12.990 Ft

ASSASSSIN'S CREED UNITY

PC 10.899 Ft

XONE, PS4 19.990 Ft

FAR CRY 4

PC 10.999 Ft

X360, PS3 14.990 Ft

XONE, PS4 19.990 Ft

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

PC 11.499 Ft

X360, PS3 15.499 Ft

XONE, PS4 16.999 Ft

BATTLEFIELD HARDLINE

PC 13.499 Ft

X360, PS3 15.499 Ft

XONE, PS4 19.490 Ft

FIFA 14

PC 4.399 Ft

X360, PS3 7.999 Ft

XONE, PS4 12.490 Ft

STARCRAFT II + HOTS

PC 4.999 Ft

PC 4.999 Ft

THE SIMS 4

- A legendás sorozat végre egy teljesen új epizóddal tért vissza!
- Minden eddiginél életszerűbb szimuláció
- Élethűbben viselkedő karakterek
- Sokkal részletesebb karakterkészítő

PC 11.990 Ft

ITT A 2015-ÖS PC GURU NAPTÁR!

Ahogy tavaly, úgy idén is elkészítettük a PC Guru magazin hivatalos naptárát: ha szeretnéd, hogy az évet a 2015-ös kínálat játékainak képei kísérjék végig, ruházz be egyre, hiszen minden héten egy teljesen új ábrával dobhatod fel a napjaidat!

JANUÁR 27.

ELÉRHETŐ PLAYSTATION 4-EN ÉS XBOX ONE-ON

PC

18
www.pegi.info

© 2008 - 2014 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Grand Theft Auto, the GTA Five, and the Rockstar Games R marks and logos are trademarks and/or registered trademarks of Take Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.